

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO

Trabajo de graduación previo a la obtención
del título de Diseñadora de Interiores

**El lenguaje audiovisual como recurso
expresivo en el Diseño Interior**

Autora:
Lorena Durán

Directora:
Dis. Genoveva Malo, Mgt.

Cuenca-Ecuador
Julio 2017



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY



D I S E Ñ O
FACULTAD

edi

Escuela de Diseño
de Interiores



Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Diseñadora de Interiores

El Lenguaje Audiovisual como recurso expresivo del Diseño Interior

Autora:

Lorena Durán

Directora:

Dis. Genoveva Malo, Mgt.

Cuenca-Ecuador

Julio 2017

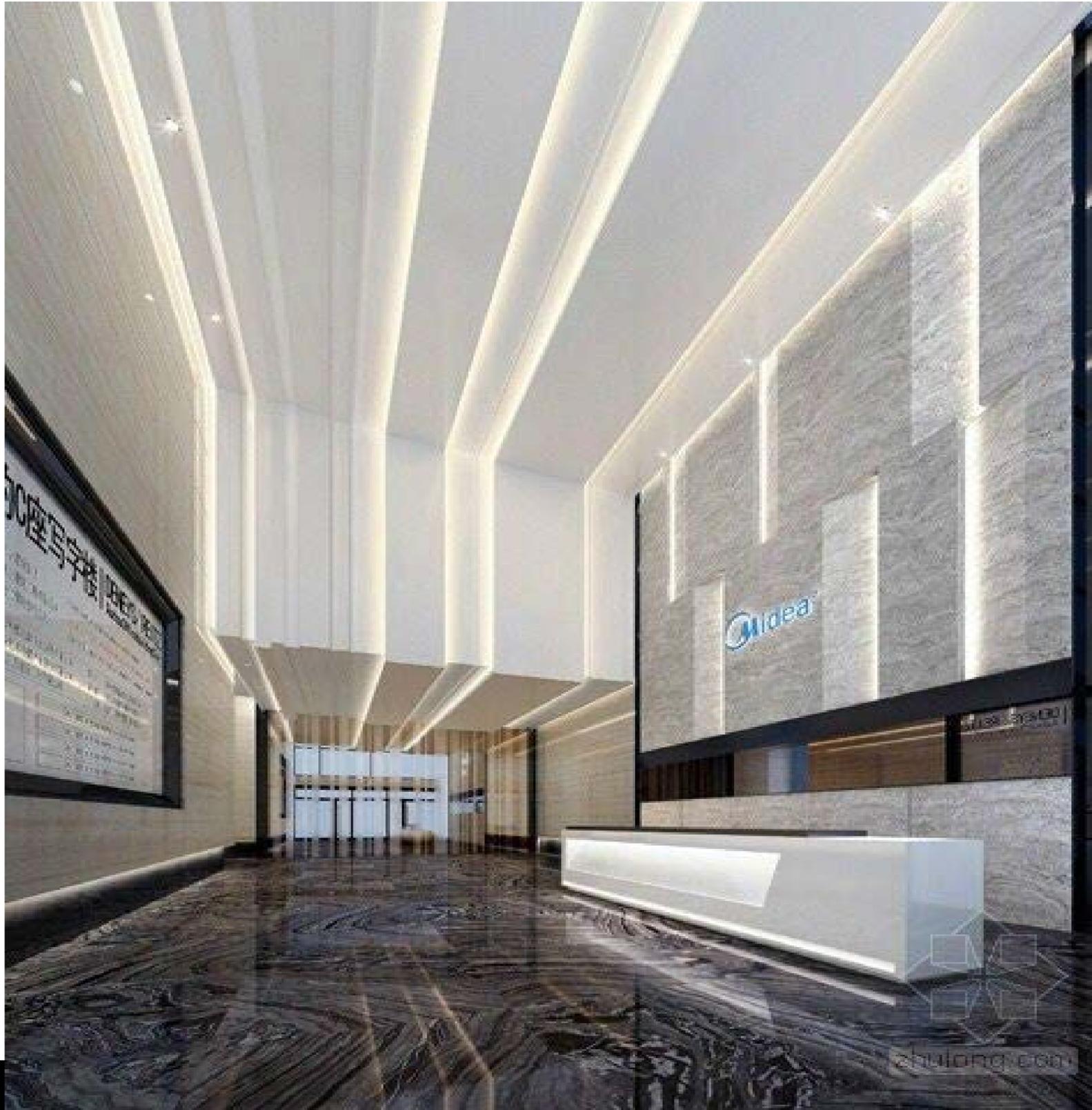


DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Rosa, quien me ha apoyado incondicionalmente, esto es un logro más, y sin lugar a dudas ha sido en gran parte a ti, porque siempre estuviste a mi lado apoyándome, dándome consejos para seguir adelante.

A pesar de todas las dificultades, has sabido sobresalir y seguir sonriendo.

Gracias por ser mi amiga, por ser mi MUNDO.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por permitirme volar cada vez más alto, por darme fortaleza cuando he estado a punto de caer.

Agradezco a mi padre, familia y a ti Erick, por darme fuerzas para seguir adelante.

A la Universidad del Azuay y profesores, quienes me han formado académicamente.

A mi Directora Dis. Genoveva Malo, Mgt. y a mis profesores del Taller de Graduación: Arq. Catalina Vintimilla y Arq. Paúl Ordoñez, quienes me han guiado, con sus conocimientos, su persistencia, paciencia y motivación.

Indice de Contenido

Dedicatoria	I
Agradecimiento	III
Indice de Contenidos.....	IV
Resumen	VI
Abstract	VII
Objetivos	IX

I Referentes Teóricos

1.1 Lenguaje audiovisual	5
1.1.1 Elementos que intervienen en el Lenguaje Audiovisual.....	6
1.1.2 Elementos que intervienen en el Lenguaje Audiovisual relacionados con el Diseño interior.....	7
1.2Experiencias perceptiva en los espacios interiores	8
1.2.1.-Experiencia perceptiva	8
1.2.2.-Sensorialidad	9
1.2.3.-Espacio híbrido	10
1.2.3.1 Espacio real.....	11
1.2.3.2 Espacio virtual	11
1.2.3.3 Concepto de espacio híbrido	13
1.2.4 Relación del lenguaje audiovisual-lenguaje formal.....	13
1.3 ESPACIOS DE ESPARCIMIENTO Y/O PASO	14

2 Diagnóstico

2.1.-Innovacion audiovisual para uso en espacio interior.....	23
2.2-Sistemas audiovisuales digitales en espacios interiores.....	24
2.2.1 Recursos para manejo audiovisual:	24
2.2.2 Iluminación con luces LED	25
2.2.3.- Sonido ambiental	27
2.2.4.-Pantallas de gran formato:.....	28
2.2.5.-luz negra ultravioleta.....	31
2.3 Sistemas audiovisuales analógicos en espacios interiores	32
2.3.1 Sonidos naturales.....	32

2.3.2 Luz natural	32
2.3.2 Luz de Velas-iluminación natural	34
2.4 Sistemas audiovisuales en relacion a los elementos del diseño.	35
2.5.-Mecanismo audiovisual:.....	37
2.5.1 Video mapping:.....	37
2.6.- Centros de esparcimiento a nivel mundial	38
2.7.- Análisis de espacios para intervención con audiovisuales	39
2.8.-Investigación de campo	40

3 Experimentación

3.1 Modelo conceptual experimental.....	47
3.1.1 Estrategias	48
3.1.2 Criterios	48
3.1.4. Variables.....	51
3.2. Propuesta experimental	51
3.2.1. Criterios de Validación:.....	51

4 Propuesta

4.1 Enfoque conceptual	61
4.2 Propuesta Terminal Aeropuerto	61
4.3.1 Partido Funcional	61
4.3.2 Partido expresivo	62
4.3 Propuesta Hotel.....	63
4.4.3 Partido Tecnológico	63
4.4 Documentación Técnica	65
4.4.1 Perspectivas digitales	69
4.4.2 Detalles técnicos.....	72

Conclusiones finales	86
Bibliografía	88
Anexos.....	92

RESUMEN

Este proyecto de graduación propone relacionar el lenguaje audiovisual con el diseño interior, aborda la propuesta del interiorismo desde la compresión y transformación del espacio hacia una percepción sensorial. El trabajo inicia con una investigación entre las dos disciplinas principales: audiovisual y diseño interior, para luego proponer un modelo experimental en base a diversas maneras de articulación y finalmente concluye con una aplicación a casos concretos, contribuyendo a la expresión del espacio interior en lugares de esparcimiento como ejemplo de relaciones entre un entorno virtual y real. La propuesta busca generar en el usuario una nueva forma de habitar un espacio aumentado, interactivo y adaptable.

PALABRAS CLAVES

Percepción-Experiencias-Sensorialidad-Espacio
Híbrido-Expresión-Digital-Analógico-Emociones-Virtual-
interiorismo

ABSTRACT

This graduation project proposes to relate audiovisual language and interior design and deals with a proposal of interior design from compression and transformation of space into a sensory perception. This work starts with a research of the two main disciplines: audiovisual aids and interior design, and then proposes an experimental model based on different ways of articulation and finishes with an application to concrete cases as a way of contributing with interior space expression in entertainment places, as an example of the virtual-real environment. The aim of this proposal is to make users aware of a new way of using an enlarged, interactive, and adaptable space.

KEY WORDS:

perception – experiences – sensory experience – hybrid space – expression – digital – analog – emotions
– virtual – interior design

Genoveva Malo, MSc
Tutor

Lorena Alexandra Durán Jiménez
Student


UNIVERSIDAD
AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by,
Rafael Argüdo





OBJETIVOS

GENERAL

- Contribuir a la expresión del espacio interior, mediante la relación con el lenguaje audiovisual.

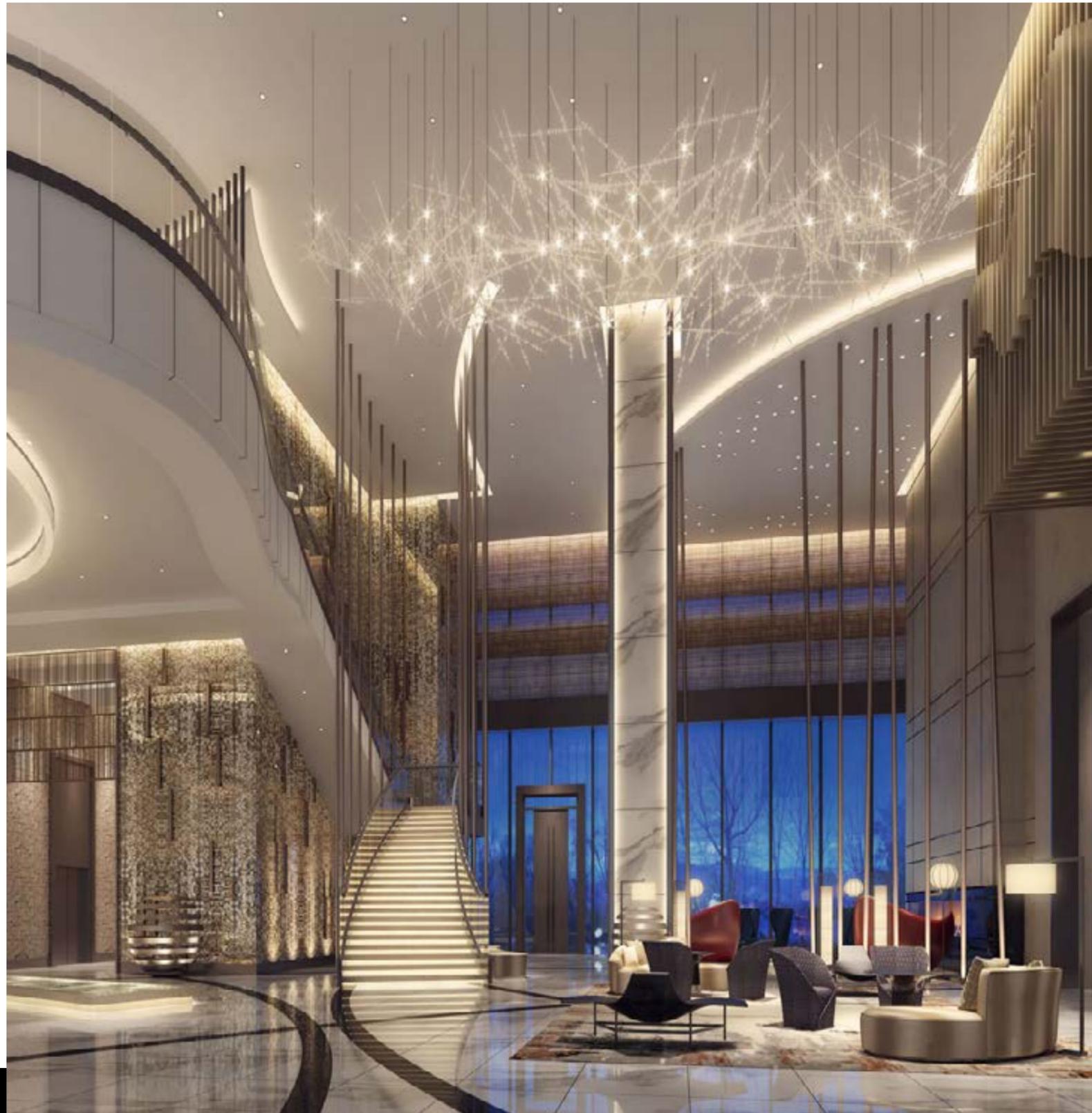
ESPECIFICOS

- Conocer el lenguaje audiovisual, elementos, relaciones y el diseño interior.

Conocer las variables, relaciones y conceptos generales de los centro de esparcimiento

- Proponer un modelo conceptual para proponer expresiones en el espacio a partir del lenguaje audiovisual.

- Aplicar el modelo conceptual a un caso específico de espacios de esparcimiento y/o sitios de paso.



INTRODUCCIÓN

La problemática que se aborda en este proyecto se relaciona con las nuevas maneras de percibir el espacio interior, a través del uso de recursos audiovisuales.

Esta investigación se centra en el uso del lenguaje audiovisual dentro del diseño interior, como aproximación intersensorial a la ideación del espacio como expresión, transformando la percepción sensorial de la persona. Para este proyecto me basé en la vida cotidiana y el entorno en el cual desarrollamos nuestras actividades y que experiencias nos genera, hoy en día un espacio interior debe ser construido de forma versátil, que nos permita configurar el espacio según nuestros requerimientos. Esto implica que la configuración arquitectónica puede dar un cambio importante en la forma de concebir los espacios.

Delimitar, configurar, organizar y ambientar un espacio, pero sobre todo generar experiencias perceptivas a través de los sentidos (visual-auditiva), son elementos y recursos que determinan el valor y el significado de cada espacio para ser capaces de generar respuestas cognitivas en el actuar y en la memoria de quienes lo experimentan.

El proyecto que se presenta constituye una aproximación al conocimiento del potencial de los recursos audiovisuales configurantes del espacio interior, tanto en su materialidad como en su sentido, como generador de experiencias. Las propuestas de aplicación a dos casos específicos ponen en evidencia la riqueza expresiva de estos recursos.

1

Marco Teórico

Este capítulo expone los conceptos básicos para la comprensión del lenguaje audiovisual, se indaga sobre diversos enfoques, los elementos y las relaciones que articulan este lenguaje. Se estudian también los enfoques de experiencias de la percepción en el espacio interior y las características de los centros de esparcimiento, que serán tomados como casos de estudio y aplicación.

1.1 LENGUAJE AUDIOVISUAL

En este trabajo la expresión del espacio se plantea en términos de las relaciones entre los componentes del lenguaje audiovisual y los elementos del espacio. Una nueva expresión será el producto de las experimentaciones. El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y reglas que utilizamos, permitiendo poder expresarnos con otras personas.

Según Santos Guerra (Guerra, 1984) es sintético, pues condensa sonido, imagen y movimiento, permitiendo representar la realidad de tal modo que genera una sensación de identificación con lo que se ve y escucha, despertando emotividades.

Según Dr. Pere Marquès Graells (Graells, 1995) el lenguaje audiovisual presenta las siguientes características:

- a. Sistema de comunicación Multisensorial (visual y auditivo)
- b. Promueve un proceso paralelo de la información (experiencia)
- c. Uso intenso del hemisferio cerebral derecho.
- d. Moviliza a la sensibilidad antes que el intelecto.

Propiedades

- Es un sistema de comunicación multi-sensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
- Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos solo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. Ejemplo de esto es la imagen anterior (Img. 1), donde la imagen prevalece sobre el verbal, dando al receptor una experiencia unificada.



Img. #1 Imagen de contenido visual y sonoro Por cortesía de la Fundación Universitaria Behavior & Law del (Club de Lenguaje.2017)

1.1.1 Elementos que intervienen en el lenguaje Audiovisual

Según Dr. Pere Marquès Graells (Graells, 1995) del Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB el lenguaje audiovisual tiene los siguientes elementos:

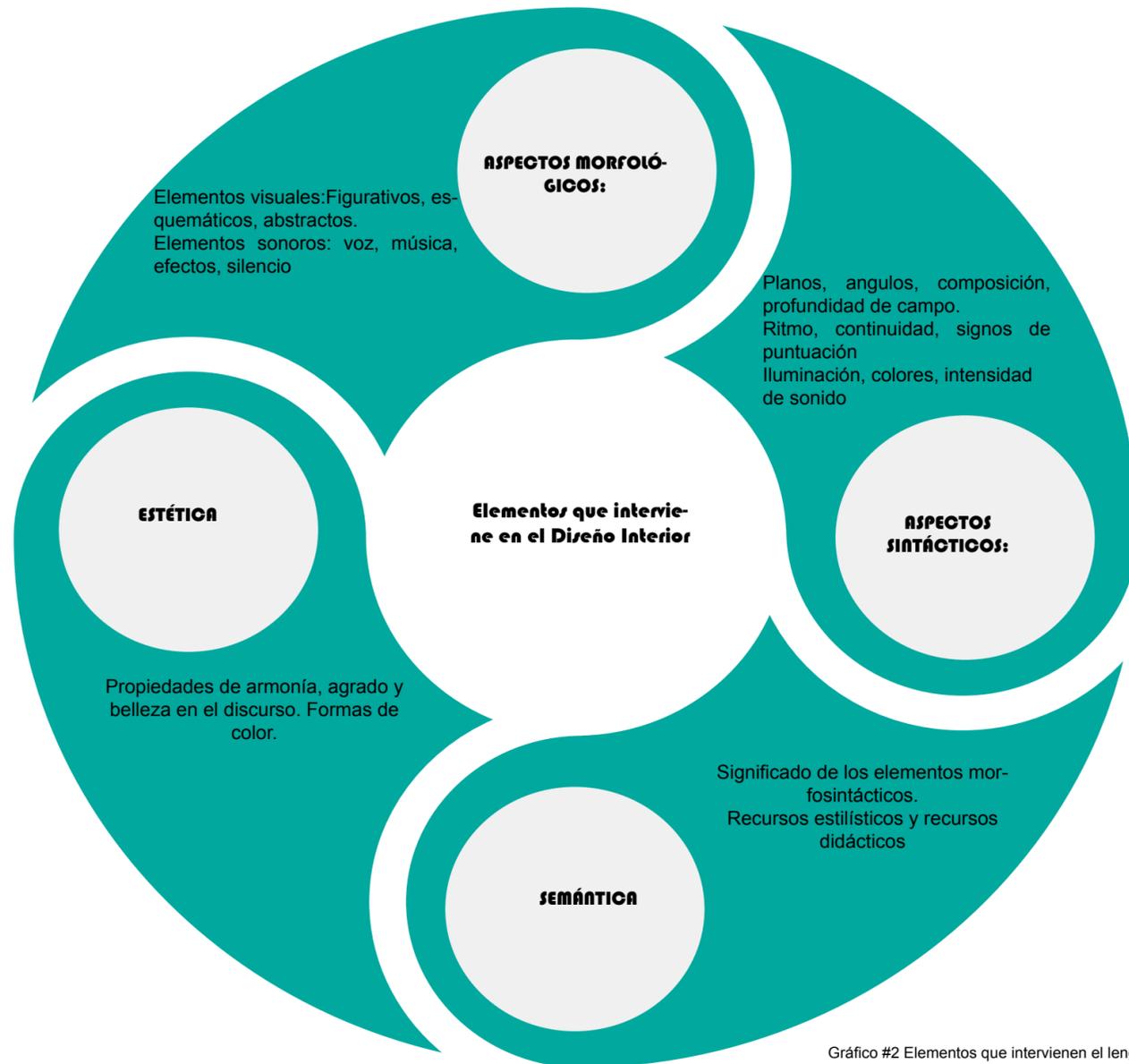


Gráfico #2 Elementos que intervienen el lenguaje audiovisual

1.1.2 Elementos que intervienen en el lenguaje Audiovisual relacionados con el Diseño interior

Los elementos que intervienen en el diseño interior son fundamentales para realizar una buena composición en el espacio. Estos elementos trabajan juntos para formar una composición creando una disposición fuerte con dinámica visual y en algunos casos utilizando el sonido. Los diseñadores utilizan elementos para enviar un mensaje, al igual que ocurre en el lenguaje audiovisual recurre a contar historias a través de imágenes y sonido para transmitir un mensaje.

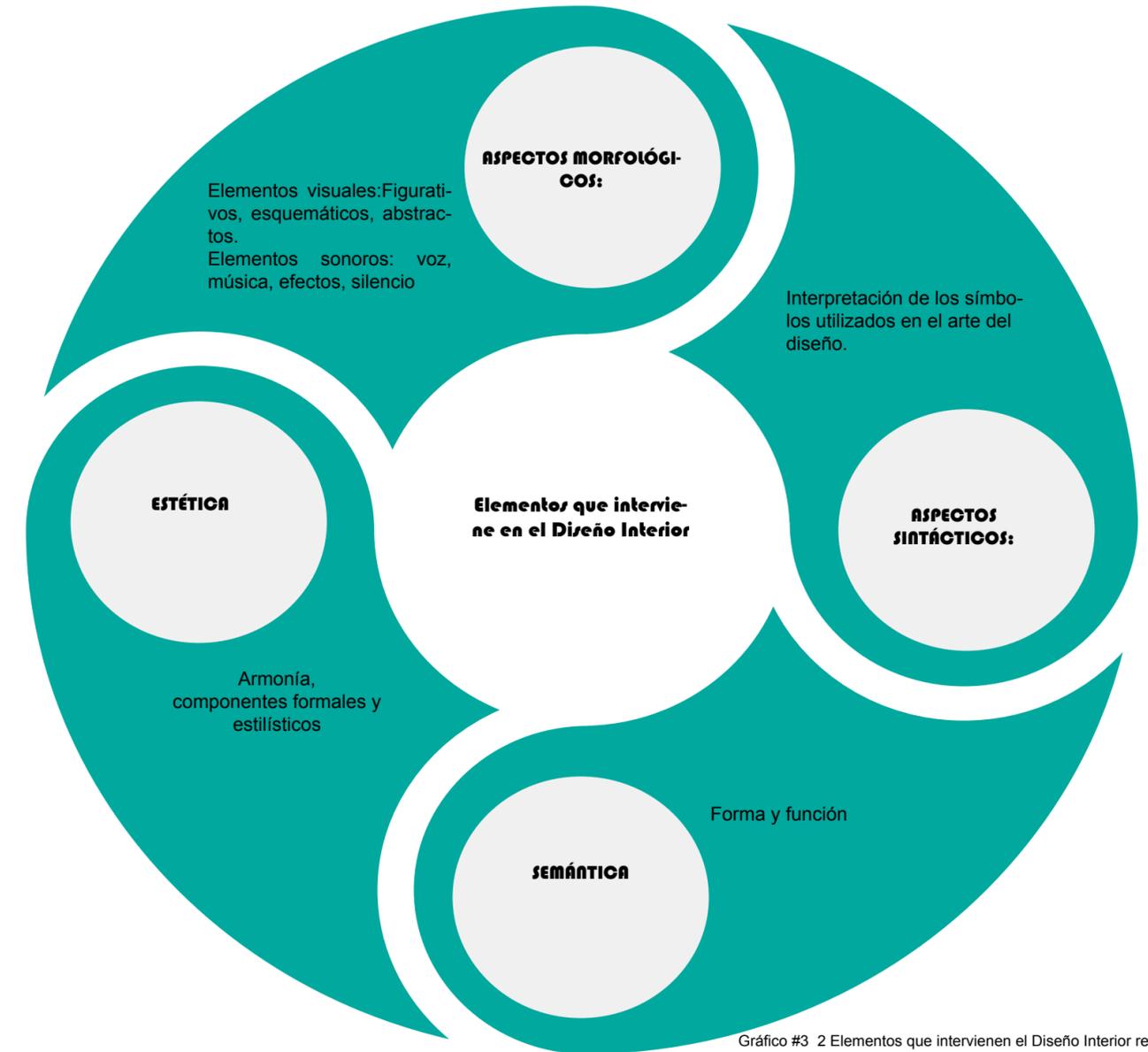


Gráfico #3 2 Elementos que intervienen el Diseño Interior relacionado con el lenguaje audiovisual

1.2 EXPERIENCIA PERCEPTIVA EN LOS ESPACIOS INTERIORES

Espacio interior + imagen y sonido + creatividad = experiencia sensorial.

Parte de diseñar es lograr que el usuario se vincule al espacio interior, provocando en quien lo habita una vivencia o recuerdo.

Para la realización de este análisis, he destacado palabras claves que estructuran el marco teórico: experiencia perceptiva, sensorialidad, espacio híbrido.

1.2.1.-Experiencia perceptiva

Experiencia o llamada también conocimiento, plasmando vivencias y reacciones a ciertas situaciones que vivimos día a día, esto es captado por nuestros sentidos.

Según Leticia Jacqueline Robles Cuéllar (Cuéllar, 2015) la percepción dependerá de quien lo experimente, es decir usuario-espacio. Dentro del cual se reconocerá elementos los cuales serán conectados con el usuario, provocando experiencias. La creación de este espacio será el producto de experimentaciones, interpretando el lenguaje audiovisual dentro del espacio con el usuario. La labor de un diseñador de interiores es hacer comprender que el espacio - usuario y sus variables relacionadas entregan diversos valores agregados a un determinado acto, es decir que dentro del espacio interior diseñado se vea reflejado el traslado del lenguaje interior

“En torno a la experiencia de nuestra propia existencia, la arquitectura y por lo tanto los espacios en los que nos desarrollamos día a día, enriquecen y estimulan simultáneamente todos nuestros sentidos, transforman nuestro transitar en verdaderos escenarios de vida, ligados a las diversas maneras de habitar, configurándolo y ornamentándolo, de acuerdo no solo a ciertas necesidades de uso, sino también, al gusto, cultura, tradición o estatus de las personas. Estos espacios nos permiten reconocernos e identificarnos, como un hecho de reconocimiento de nuestro propio ser, a través de la experiencia perceptiva, producto de la interpretación por medio de los sentidos.” (Pallasma, 2006.)

Un espacio no conforma por la afectación o una determinada definición, espacialmente su principal objetivo será impulsar la experiencia, logrando que el usuario desarrolle directamente vínculos con sus necesidades y aspiraciones. El espacio real y virtual cambia la percepción del usuario hacia el espacio que habita, ahora potencia peculiaridades nunca antes soñadas, un espacio que se adapta a las necesidades del usuario, en donde ya no es necesaria su definición a partir de las actividades a desarrollar sino que sobre esto se imponen elementos experienciales relacionados con lo anímico.

“La forma en que los humanos percibimos el espacio que nos rodea tiene múltiples facetas enraizadas en la psicología de la percepción. La comprensión del entorno involucra factores que van desde la fisiología de la visión hasta cuestiones de tipo social y cultural. Inicialmente podría definirse este proceso como aquel que hace consciente a la persona de la posición relativa de su propio cuerpo respecto a las cosas que lo rodean y sus relaciones respecto a estas en términos de distancias, tamaños y orientación, todo ello necesario para permitir el desplazamiento del sujeto e en su entorno”(Fieandt et al., 2007).

Por lo descrito, podemos entender al espacio interior como aquel escenario en donde las emociones, sensaciones y percepciones toman terreno. Los elementos que lo conforman lo potencian y posibilitan que esas experiencias existan. En manos del diseño está configurar lo para alcanzar los estímulos basados.

1.2.2.-Sensorialidad

Los órganos de los sentidos contienen “modalidad sensitiva” y “cualidad sensitiva”. La modalidad hace alusión a los diferentes estímulos que somos aptos de descubrir (gusto, sonido, luz, olor, gusto, etc.) y la “cualidad” a, dentro de una estimulación, diversificar ejemplos (luz: distintos colores; olor: distintos olores, etc.).

Visual + auditivo, estos dos sentidos son fundamentales al momento de crear una experiencia sensorial.

ESTIMULOS

- 1.-Se utiliza ante la generación de estímulos no tangibles a la vista. Espacio interior + recurso auditivo = instrumento de diseño.
- 2.-Manejo de la forma, escala, armonía, escala, etc.
- 3.-Marketing Olfativo, aromas.
- 4.-Textura

SENTIDOS

- 1.-OIR
- 2.-VER
- 3.-OLFATO
- 4.-SENTIR

1.2.3.-Espacio híbrido

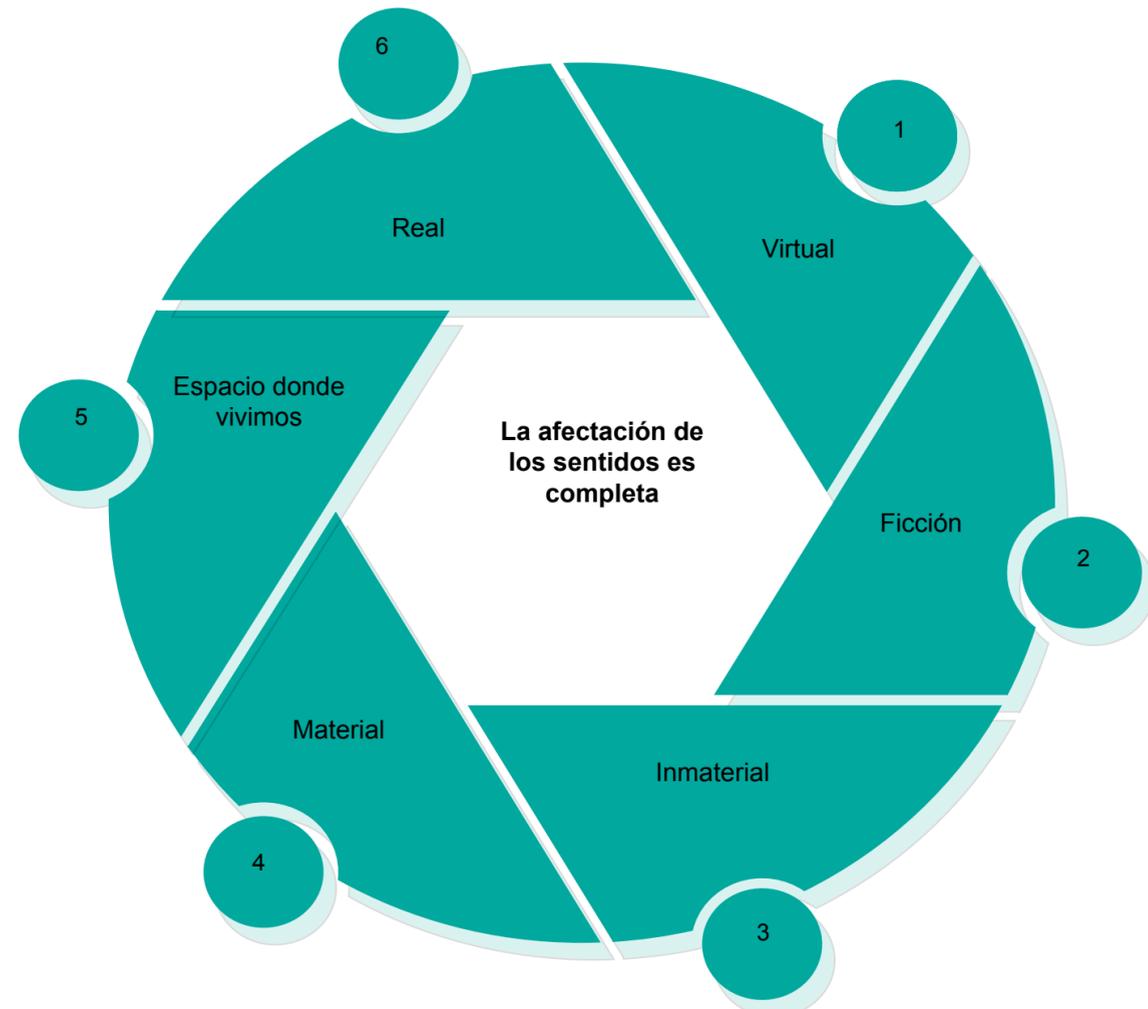


Gráfico #3 Espacio Híbrido

Lo real y lo virtual se plantean en primera instancia como contradictorios, dos términos que se refieren a lo material y lo inmaterial respectivamente. Esta línea divisoria se ha ido desvaneciendo en la era posmoderna debido a los avances tecnológicos que por ejemplo en el caso de la realidad aumentada dan como resultado la inserción de lo digital en el espacio físico real y por tanto dificulta la distinción o clasificación en alguno de los dos campos.

1.2.3.1 Espacio real

Según Bruno Zevi (Zevi, 2014) "el espacio es el protagonista del hecho arquitectónico. Todo edificio colabora en la creación de dos espacios: los espacios internos, definidos completamente por cada obra arquitectónica, y los espacios externos o urbanísticos, que están limitados por cada una de ellas y sus contiguos"

A pesar que el espacio se encuentra programado materialmente por el volumen no siempre tiene la misma forma material que lo delimita, pudiendo variar cambiar:

- Niveles interiores (proporción).
- Color y texturas (dimensión visual).

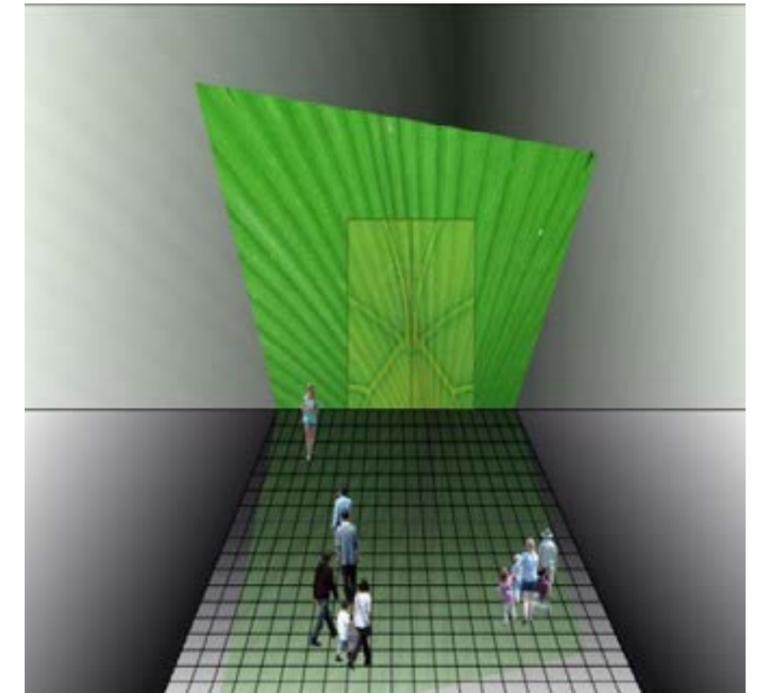
1.2.3.2 Espacio virtual

Es aquel que comprendemos entre un elemento y la distancia a de atracción o tensión del elemento. El espacio real y lo virtual se opuesto, planteando lo material con lo inmaterial, haciendo que el usuario acepte un mundo imaginario como parte de su realidad. Según Wucius Wong (Wong, 1980) el espacio virtual se divide en 3 casos:

- a. Ilusorio
- b. Fluctuante
- c. Conflictivo

A.-Ilusorio:

El espacio es ilusorio cuando las formas que aparecen aquí son paralelas o parecen flotar sobre el plano. Las formas podrían ser tridimensionales, el diseño planteado se abre como un escenario donde las formas quedan vistas en ángulos diferentes. En este caso, el juego de líneas produce efectos tridimensionales ilusorios, dando la sensación que las formas flotan en el espacio, como en la imagen anterior (Img. #3) donde el espacio es simple y minimalista, parece seguir algún tipo de ecuación, resultando en planos y patrones lineales e irregulares.



Img. #2 Dimensión Visual-dimensión en arquitectura



Img. #3 Espacio Interior Ilusorio



Img. #4 Espacio Interior Fluctuante

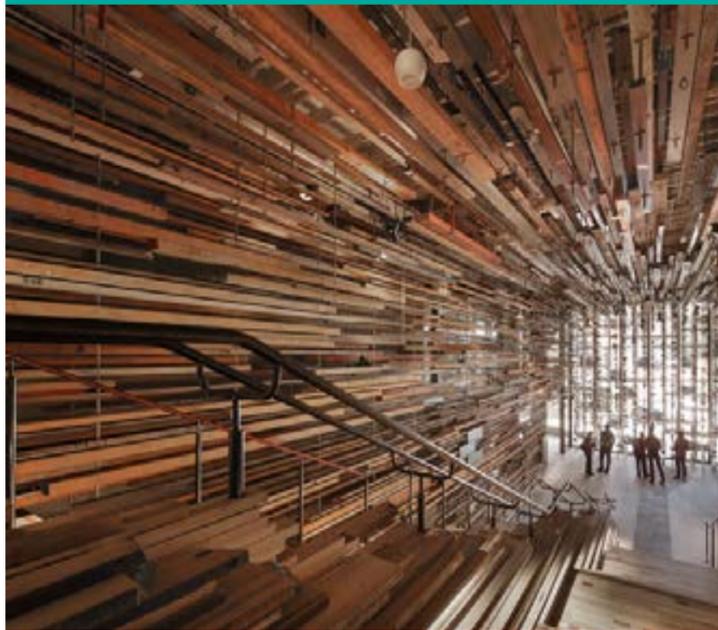
B. Fluctuante:

Es un espacio positivo y negativo, donde se relaciona el fondo con la figura, gracias a este efecto el espacio parece avanzar y retroceder, estableciendo un movimiento óptico donde la ocupación física del espacio, está planificada, calculada y se debe a un criterio conceptual y matemático muy definido (Img. #4).

C. Conflictivo:

Crea un ambiente espacial irracional, que parece imposible de comprender. En este espacio todo los elementos constitutivos, se conjugan para que lo visual se vuelva incomprensible. Este espacio proyecta una identidad única a través de miles de trozos de madera reutilizada, difuminando las fronteras, y dirigiendo puntos de vista y el movimiento.

“La expresión realidad virtual constituye un oxímoron, una paradoja verbal voluntariamente provocativa, pues está formada por dos conceptos contradictorios y auto excluyentes, ya que algo no puede ser real y virtual a la vez. Por eso muchos especialistas prefieren referirse a artificial reality, a virtual world o virtual environment. Llámese como se llame, este interesante artificio tecnológico parece haber sido inventado para colmar el mítico síndrome de Alicia a través del espejo, penetrando en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera”(Gubern,2003)



Img. #5 Espacio Interior Conflictivo

1.2.3.3 Concepto de espacio híbrido

El espacio híbrido es aquel en donde la persona experimenta el espacio de diferente manera. Por un lado siente que el espacio es aquel que conoce, y sabe que le rodea en ese momento, un espacio real en la que es consciente de estar.

Por otro lado, el usuario está viendo objetos que no existe a su alrededor y en cuanto comienza a desplazarse, nota cómo su caminar en el espacio real se manifiesta de manera perfectamente coherente en el espacio, rodándoles los objetos, observando proyecciones que flotan en el aire, escuchando música que se emiten de formas. En la imagen anterior (Img. #6) se realizó en una capilla, proyecciones que fueron diseñadas para el interior, acentuaron arquitectura e extraordinaria del edificio

1.2.4 Relación del lenguaje audiovisual-lenguaje formal

En primer lugar, el audiovisual se separa en dos temas: imagen y sonido, teniendo en cuenta como estas son percibidas por los sentidos. La percepción del espacio desde la imagen, establece el espacio tangible, construido, como el lienzo para la generación de sensaciones y afectación de los sentidos a partir del audiovisual. Un ejemplo de esto es una obra de Yayoi Kusama llamada “El cuarto Infinito de Espejos” según Gabriela Gorab (Gorab, 2014) este cuarto es donde la artista representa el presente y el futuro, del estar allí o no, donde nos deja sumergirnos en su mundo, utilizando colores psicodélicos.

Es una de sus instalaciones más famosas, la cual consta de un cuarto de espejos y 75 luces LED que parpadean a ritmos desiguales y en donde se ven reflejos proyectando una alusión a luz y oscuridad del espacio exterior.



Img. #6 Espacio Interior Real y Virtual



Img. #7 Espacio Interior “EL cuarto Infinito de Espejos”, de Yayoi Kusama.

1.3 ESPACIOS DE ESPARCIMIENTO Y/O PASO



Img. #8 Espacio de Esparcimiento

Un centro de esparcimiento o un espacio de paso, es un momento de entretenimiento que decide tomar una persona, esto no está relacionado con el sedentarismo.

La parte de nuestra vida con mayor recreación es cuando somos pequeños, las actividades que desarrollamos como esparcimiento benefician nuestro cuerpo, aprendemos a realizar deberes o actividades en grupo, que llevan consigo valores de solidaridad y responsabilidad.

A medida que vamos creciendo, nuestro tiempo que fijamos para recrearnos se hace cada vez más corto, además son cambiantes como deportes, teatro, pintura, canto, salidas en grupo. Somos capaces de crear experiencias, sensaciones

e inclusive “transportarnos” a otra realidad, el diseño de interiores es capaz de crear “nuevas realidades”, más allá de lo puramente físico. Los espacios que nos permiten ir en busca de estas “nuevas realidades”, son los hoteles, como sitios para vivir nuevas experiencias, y los terminales aéreos o terrestres, que nos permiten llegar a los mismos.,

No todos tenemos los mismos intereses por las mismas actividades, la recreación se da en espacios donde el usuario puede participar libremente de acuerdo a sus gustos.

Dentro de los centros de esparcimiento, las actividades que se realizan son recreativas, se presenta en dos formas, personal y educativa. Desde el punto de vista personal, las actividades realizadas por el hombre en su tiempo libre, son aquellas le proporciona placer, y desarrollo su personalidad.

Mientras que en el ámbito educativo se constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre.

Clasificación de centros de esparcimiento:

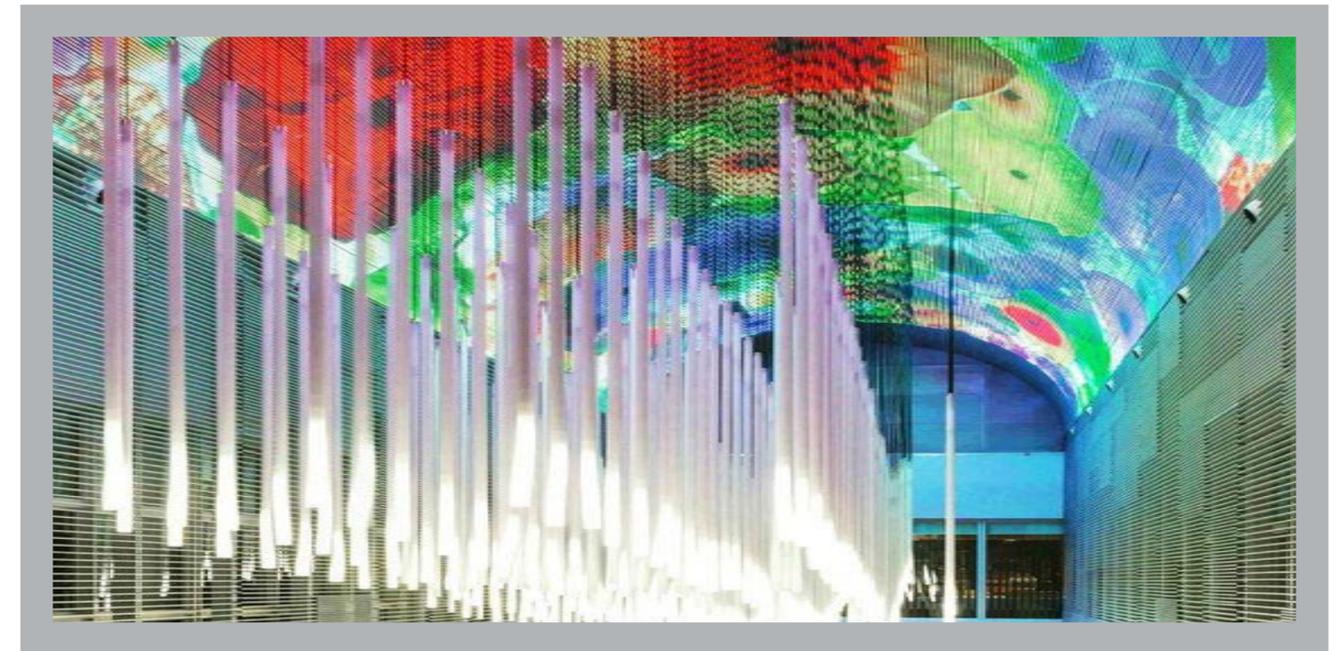
- discotecas
- centros de diversión
- salas de juego
- Hoteles
- Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies
- Terminales (terrestres y áreas)

A continuación, hablaremos de hoteles, los cuales son considerados un centro de esparcimiento a la hora de viajar.

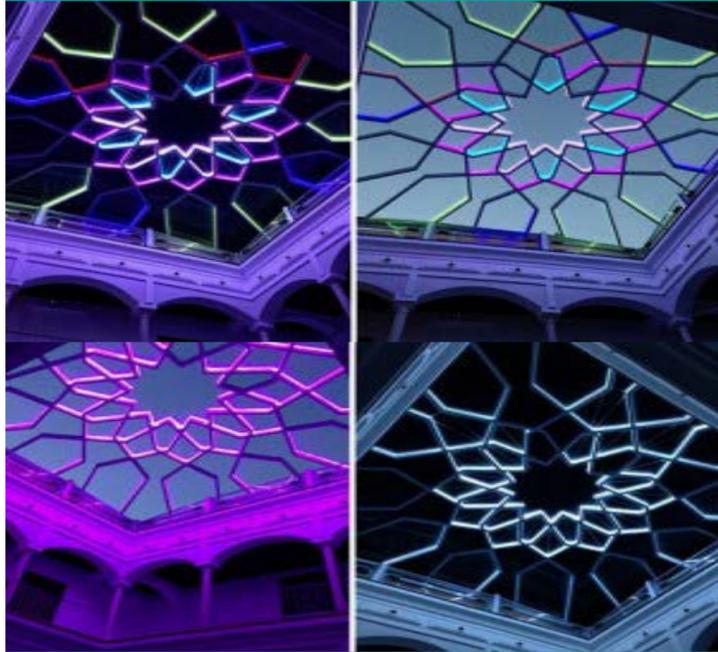
Un hotel, es un edificio planificado y acondicionado para otorgar servicio de alojamiento a las personas y que permite a los visitantes sus desplazamientos. Los hoteles proveen a los huéspedes de servicios adicionales como restaurantes, piscinas y guarderías. Algunos hoteles tienen servicios de conferencias y animan a grupos a organizar convenciones y reuniones en su establecimiento.

Un ejemplo de esto es el Hotel NH Collection Madrid Eurobuilding, donde la luz es el factor clave, luces que evolucionan a lo largo del día y que dan personalidad a cada espacio.

En ella se proyectan imágenes de proporciones gigantes que hacen de este espacio un lugar diferente cada pocos segundos, realmente llamativo.



Img. #9 Hotel NH Collection Madrid



Img. #10 Hotel Boutique Palacio Pinello

Hotel Boutique Palacio Pinello:

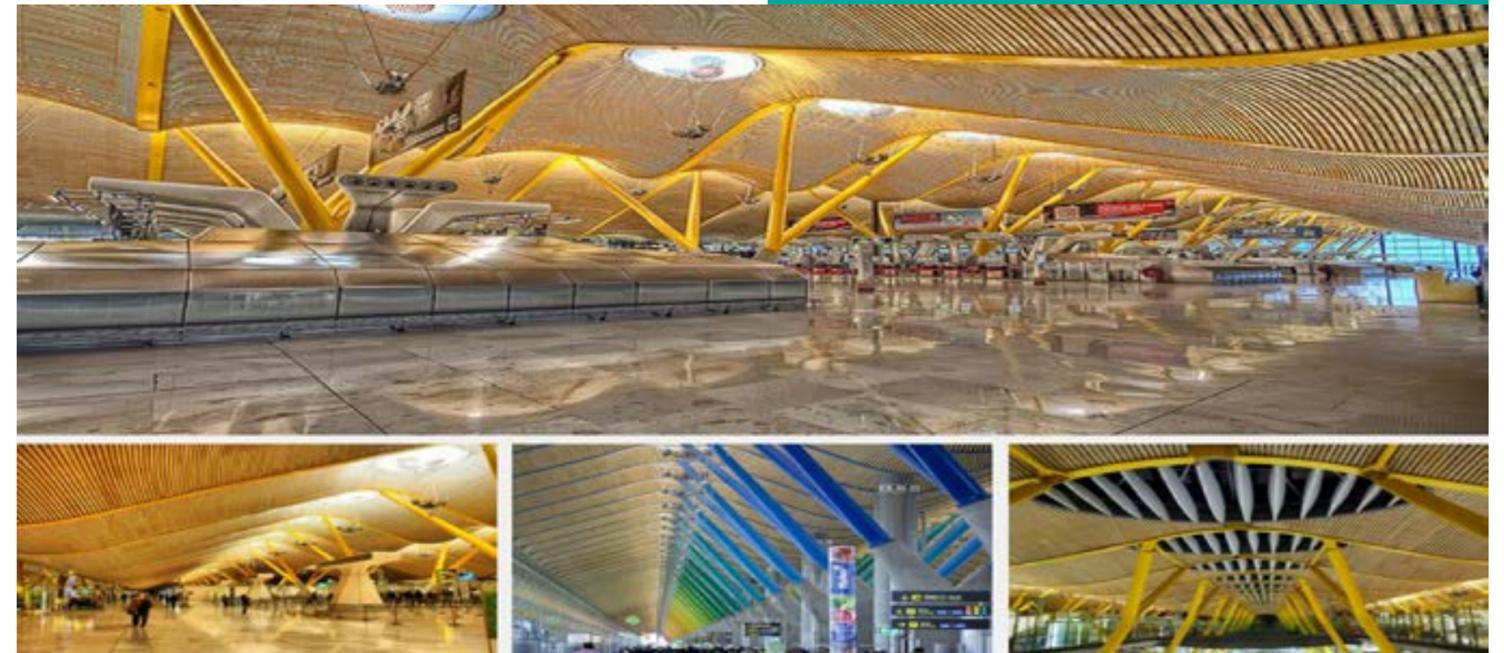
Según Victor Hugo Piroja (Piroja, 2016) La empresa quien se encargó de instalar de sistema de automatización fue Luz&Control, silver partner de Loxone, que le permite al hotel disponer de diferentes escenas de iluminación, como por ejemplo la de mañana, tarde, noche, madrugada. El tipo de escenas que se desee se puede configurar, el hotel se adapta al paso del día. Las luces del pasillo empiezan el día más iluminadas y después se va modificando su intensidad.



Img. #11 Hotel WZ Jardin

Hotel Boutique Palacio Pinello:

Según Victor Hugo Piroja (Piroja, 2016) La empresa quien se encargó de instalar de sistema de automatización fue Luz&Control, silver partner de Loxone, que le permite al hotel disponer de diferentes escenas de iluminación, como por ejemplo la de mañana, tarde, noche, madrugada. El tipo de escenas que se desee se puede configurar, el hotel se adapta al paso del día. Las luces del pasillo empiezan el día más iluminadas y después se va modificando su intensidad.

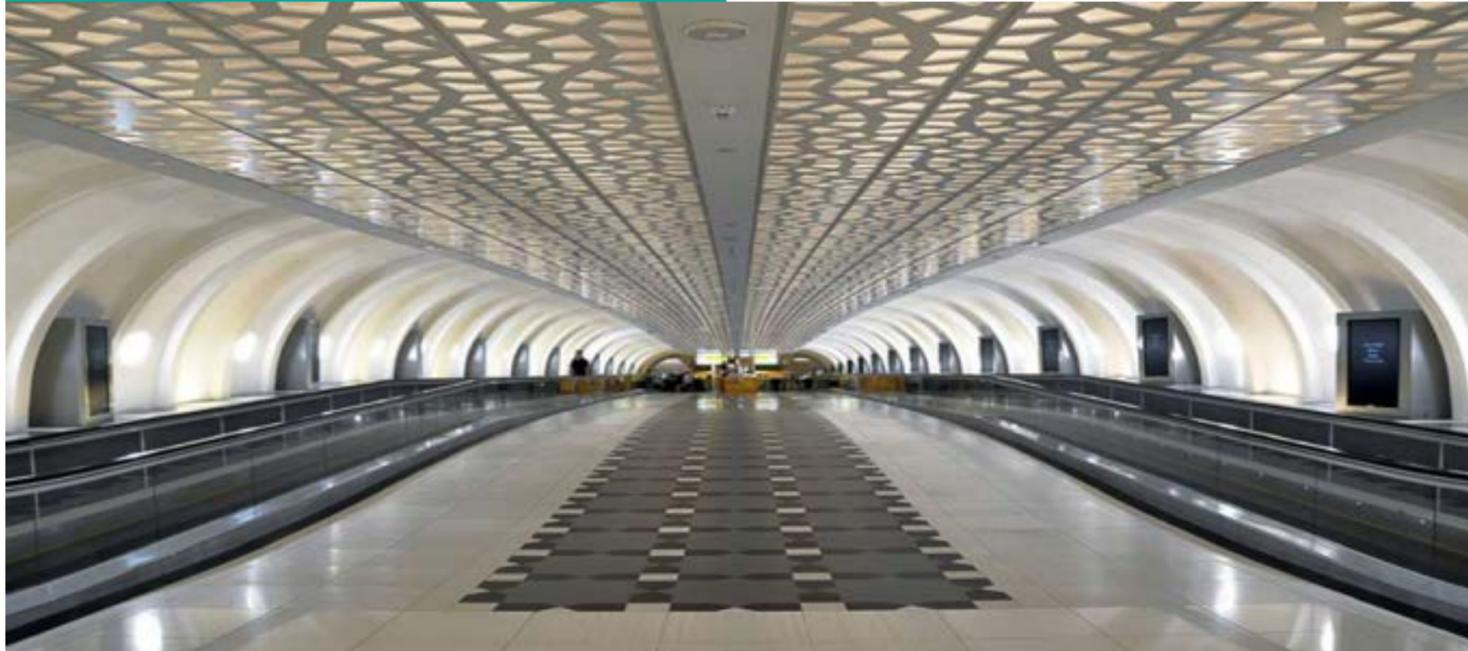


Img. #12 Terminal 4 del aeropuerto Madrid Barajas

Aeropuertos:

Los aeropuertos hoy en día es uno de las estaciones de transporte más complejas de acuerdo a nuestro estilo de vida, está relacionado con el turismo, además actualmente son grandes terminales relacionados directa o indirectamente con la aviación. Existen aeropuertos nacionales e internacionales, locales o regionales, según Dalith Colorado Prutsky (Colorado, 2008) los aeropuertos además de ser un gran puente aéreo, sus instalaciones e infraestructura no solo deben ser eficientes y tecnológicas, sino que también deben lucir atractivas al ojo del viajero.

Según el portal web Arquitectura y Reforma (Arquitectura y Reforma, 2012) el Terminal T4 de Madrid-Barajas es el tercer aeropuerto europeo. Rogers y Lamela proponen una terminal luminosa, donde la luz cenital es tamizada y se introduce hasta la planta inferior. Incluso las pasarelas que cruzan los "cañones de luz" se construyen en vidrio para no interrumpir el paso de la luz natural. Utilizando el bambú en el intradós de cubierta y la piedra natural en el pavimento



Img. #13 Terminal Internacional del Aeropuerto de Abu Dhabi

Terminal Internacional del Aeropuerto de Abu Dhabi

Según el portal web Cluster 2014(Cluster,2014), el más importante en cuanto a tamaño y número de viajeros de los Emiratos Árabes Unidos. Esta terminal prevé un 12 millones de viajeros anuales. Aecom Technology Corporation, la compañía que diseñó este proyecto, ha propuesto el Cuarzo Tecnológico para su proyecto constructivo la dureza y durabilidad del producto.

La combinación de estos espacios dan como resultado elementos de la cultura árabe, transmitiendo sencillez pero sobre todo modernidad, este material se propuso en la totalidad de las zonas de la terminal: facturación, salas de espera, pasillos, escaleras, baños, zonas comerciales y zonas de restauración.



CONCLUSIONES

El estudio de los conceptos básicos del lenguaje audiovisual permitió conocer que lenguaje audiovisual utiliza un código al igual que el lenguaje escrito, para facilitar a la hora de entender un mensaje, son importantes para la expresión y el medio el cual se desarrolla.

Combinar planos, movimientos y ángulos es lo mismo que combinar letras del abecedario, sino formamos palabras interesantes no funcionan, lo más importante en el cine es saber contar historias con imágenes y estos códigos nos ayudan a entender mejor.

Los sitios de esparcimiento y/o sitios de paso que hemos visto permiten el planteamiento de nuevos procesos de innovación en el diseño interior, aeropuertos, terminales y hoteles se apropian del lenguaje audiovisual, generando experiencias en espacios internos.

2

Diagnóstico

Este capítulo aborda y analiza las diferentes estrategias audiovisuales para espacios interiores que se utilizan tanto a nivel local como internacional, además que tipo de sistemas son utilizados, se realiza una investigación para saber qué locales ubicados en la ciudad de Cuenca utilizan los medios audiovisuales, así como indagar sobre las necesidades con respecto a la expresividad y funcionalidad de este tipo de espacios.

2.1.-INNOVACIÓN AUDIOVISUAL PARA USO EN ESPACIO INTERIOR.

En la actualidad, el auge del sector audiovisual ha trascendido el ámbito de lo meramente tecnológico, gracias al desarrollo de espacios virtuales y entornos interactivos que han transformado para siempre nuestra relación con la realidad, ya sea ésta virtual o aumentada. Un medio audiovisual en parte de las nuevas tecnologías que tenemos hoy en día, es aplicar nuevos métodos a nivel visual y sonoro, donde se genera un medio virtual y real, transformando el espacio interior en una reconfiguración de la experiencia del sujeto que lo habita.

Los medios audiovisuales, buscan conceptos, que permitan nuevas tecnologías o innovaciones, dando como resultado generación de experiencias en espacios interiores.

El manejo de métodos audiovisuales permite una integración entre el emisor y receptor, según Manovich (Manovich,2008) se refiere a las transformaciones que se produjeron en pocos años en la cultura visual moderna a partir del desarrollo del software de diseño, como producto de un entorno o ecología digital donde el software comportándose como especies, comienzan a interactuar, mutar y producir híbridos.

La innovación del audiovisual sobre el diseño interior se experimenta sobre un lenguaje visual híbrido, es una performance (arte escénico fuertemente relacionado a lo urbano), nace de la percepción de la materialización. Podríamos llamarlo como un juego digital donde la diferencia de lo real sobre la experiencia y la relación en el espacio urbano.

Para que algo resulte atrayente debe ser visualmente atractivo, y en el caso de los eventos audiovisuales no es ni mucho menos una excepción. En el caso de un espacio interior el audiovisual puede constar de una buena escenografía.

La escenografía permite que el trabajo audiovisual realizado obtenga un valor agregado, complementa y destaca el mensaje. Un buen trabajo audiovisual es la suma de muchos elementos, entre los que se encuentran la propia realización, uniendo lo visual con la imagen.



Img. #14 Escenografía Audiovisual "Premios Oscar"

2.2-SISTEMAS AUDIOVISUALES DIGITALES EN ESPACIOS INTERIORES.

Dentro de un sistema audiovisual el objetivo se proyectar emociones a través de imágenes y sonidos. En el mundo actual en que vivimos, los sistemas audiovisuales constituyen un elemento imprescindible para poder llevar a cabo con éxito cualquier acto o representación con público asistente.

“El lenguaje audiovisual no solo es tecnología, sino también cosas sencillas como ejemplo luz de velas, mezclando así el audiovisual con la experiencia”. (Cristián Albarracín, entrevista personal, Febrero 2017)

Más allá de utilizar mecanismos de alta tecnología, es ver con qué recursos contamos para una puesta en escena del audiovisual, esto nos ayudaría a delimitar este trabajo. Un espacio interior de color neutral servirá como un lienzo para el audiovisual, la luz se verá reflejada sobre el material que utilizemos, mientras sus imágenes aparecen y desaparecen, captando la atención y el campo de visión del espectador.

La luz adquiere una morfología diversa y propondrá una colorida y atractiva narración, los diferentes colores se mezclarán con el fondo, mezclado lo tangible con lo imperceptible. Dando así un experiencia única del espacio. Existe un sin número de casos, donde podríamos experimentar el lenguaje audiovisual con el diseño interior, como por ejemplo en: Discotecas, museos, centros de convenciones y otras opciones más, etc.

2.2.1 Recursos para manejo audiovisual:

Los recursos audiovisuales son materiales y equipos que reproducen y difunden mensajes visuales y sonoros con el objetivo de dar a conocer conocimientos aprendizajes y actitudes un canal, pues permiten transmitir los contenidos deseados.



Img. #15 Audiovisuales en espacios de Esparcimiento

Tipo de proyectores para video e iluminación

a) Proyector para video: el tipo de proyector que se utilice es diferente para cada ocasión, y cada uno de estos tiene su objetivo, por ejemplo proyector para niños, cine, universidad, etc. Existiendo una infinidad de marcas para la realización del audiovisual. Aquí en Ecuador podemos encontrar varios proyectores de video.



Img. #16 Proyector de Videos

Marca Dell: Realiza proyecciones 3D sin sombra, con funciones interactivas y de red.

Marca Beng: Desplazamiento de la lente vertical que permite más libertad de instalación con proyección 2D, contiene dos altavoces con intensificador de sonido.

Marca Optoma: Permite visualizar contenido 3D desde cualquier fuente que emita en tres dimensiones. De esta forma, no es necesario poseer un ordenador

b) Iluminación con proyectores

La iluminación es lo que nos ayudará a recrear el ambiente deseado, recreando perfectamente un espacio, sin necesidad de decorarlo. Además, el audiovisual juega un papel importante, ya que la experiencia del sonido es uno de los factores que inciden en la percepción. La iluminación es esencial para otorgar ambientación, proporciona estilo y el espacio se ve reflejado en las luces y sombras otorgadas para crear efectos que generen confort o un tipo de ambiente distinto.

Las luces pueden reflejar además romanticismo y diversión, transformando la atmósfera entre colores y movimientos. No todas las luces permanecen fijas en un punto, para quién no prefiere bailar debajo de múltiples luces de colores.

A continuación, veremos diferentes proyectores de iluminación:



Img. # 17 Efectos de iluminación con proyectores, en diferentes espacios

2.2.2 Iluminación con luces LED

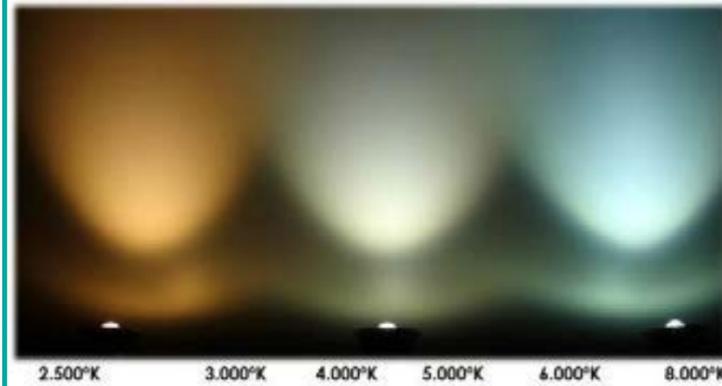
El diseño de iluminación va mucho más allá de la simple obtención de niveles establecidos de iluminancia en los planos de trabajo. Los criterios de confort visual y eficiencia energética son cada día más importantes; por otra parte, la forma en que los usuarios perciben el espacio y se desenvuelven en él está íntimamente relacionada con la forma en el que éste se ilumina.

En la actualidad contamos con gran cantidad de tipo de luces, estas son utilizadas en eventos, se puede encontrar en diferente color, existen de diferente tamaño.

Estas luces iluminan espacios interiores o exteriores, dependiendo de su tamaño pueden introducirse dentro de objetos, pueden dar la ilusión de noche estrellada si se coloca en el cielo raso. Al utilizar este tipo de luces, la ambientación del lugar cambia, relacionando los elementos formas, color, luz, para conseguir así un equilibrio visual correcto.



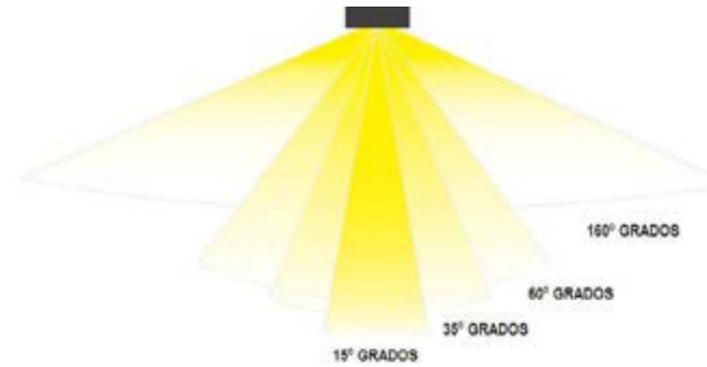
Img. # 18 Tiras de luces LED



Img. # 19 tipos de luz

Características de iluminación LED:

- Ahorro de energía y contribución al planeta
- No contiene mercurio y tiene más vida útil.
- Consumen menos de un 90% menos que bombillas normales.
- Su luz se adapta a cualquier ambiente.
- Costo es menor a focos tradicionales.
- Se puede el diseño que requiere el usuario, se lo modifica de acuerdo al color, temperatura o tamaño.



Img. # 20 Ángulo de Apertura.

Ángulo apertura:

Los LEDs tienen un ángulo de apertura de 100 a 120° y con ópticas o lentes se les reduce el ángulo de apertura. Los LEDs de 120° vienen bien para reducir al máximo la sombra de un espacio que iluminan porque la intensidad de la luz es muy homogénea en todos los puntos. La apertura nos determinará el ángulo de apertura de luz, este valor lo encontramos en cualquier tira o bombilla LED.

2.2.3.- Sonido ambiental

El sonido dentro del audiovisual: cada persona tiene diferente percepción, aquí influye diferentes factores, como por ejemplo factores acústicos. Es importante decir que dentro del audiovisual es preciso obtener una sincronía entre imagen y sonido, llamado también interacción audiovisual.

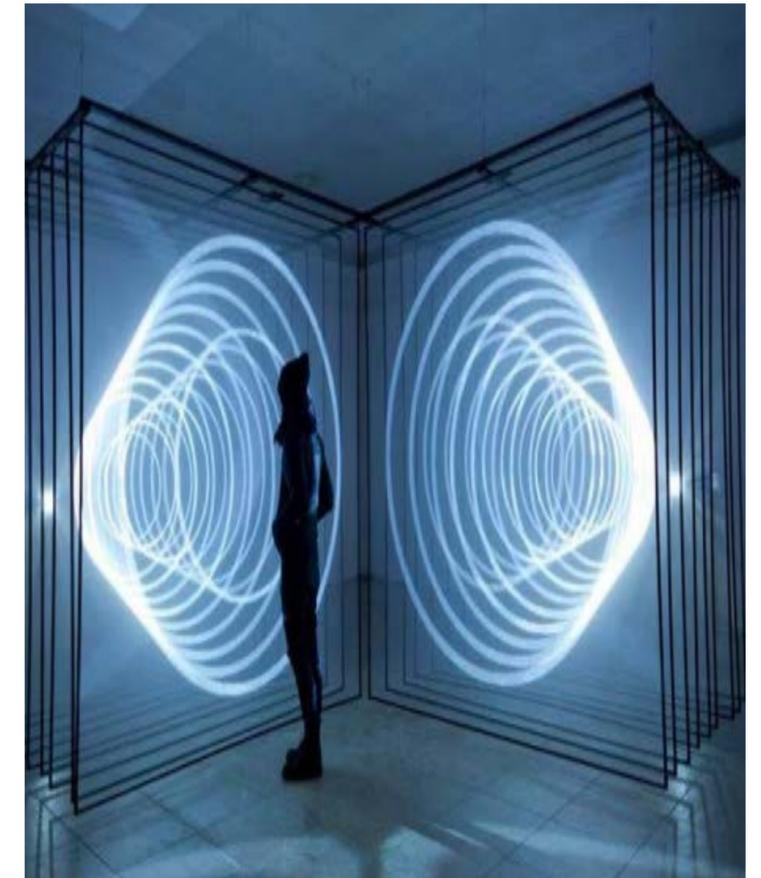
“La construcción del sentido como una resultante entre la fuente sonora (el objeto que genera el sonido), el contexto, el oído o mejor expresado la percepción auditiva y el bagaje cultural y cognitivo” (Chalko, 2008, p. 63)

Las imágenes y los sonidos se fusionan para determinar la comprensión del espectador. El sonido sirve como elemento importante de la imagen visual para subrayar una situación y proporcionarle mayor dramatismo a una escena. Desde el audiovisual, la imagen y el sonido se estructuran en narración.

Un sonido ambiental y el lenguaje tienen como objetivo representar la realidad, la música complementa la parte mental como emocional del usuario dependiendo de la situación. Imagen y sonido, contribuyen a la sensación de realidad, creando un ambiente, emoción y ánimo. Puede fácilmente comprobarse la importancia de la música ambiental o de fondo en la construcción del mensaje seleccionando una serie de imágenes (fijas y/o en movimiento) y combinándolas con músicas diversas.

La percepción del espacio sonoro se rige por una serie de leyes perfectamente diferenciadas de las del espacio visual y, lógicamente, el conocimiento de estas leyes puede transformarse en un instrumento muy útil en el contexto de la narración audiovisual

Parlantes de sonido: El parlante puede constituirse de uno o más transductores (drivers o vías). Muchos parlantes emplean más de una vía. Cada vía reproduce diferentes rangos de frecuencias.



Img. # 21 Sonido ambiental

Según Oscar Barrera Doblado (Barrera, 2016) las características generales de un parlante son:

- Impedancia
- Rendimiento
- Distorsión
- Direccionalidad
- Respuesta en frecuencia

En los sistemas de parlantes de dos vías, no hay una vía para frecuencias medias, por lo tanto la tarea de la reproducción de estas frecuencias recae en el woofer o en el tweeter.

• Efectos de un parlante:

El principal problema de las instalaciones en un espacio interior, en general, es que el lugar esté obstaculizado con muebles, lámparas, sillones, etc. Y no nos permite colocar parlantes.

Para no dañar la acústica al momento de querer disfrutar una película, se colocan parlante frontales, los cuales se colocan detrás de la pantalla, todos en el mismo plano, el objetivo de estos parlantes será que el sonido viene detrás de la imagen. Mirar una película como proyectar una imagen o video, el tipo de parlante que se utilizará será diferente.

Para proyectar una imagen se utiliza bafles izquierdo y derecho a ambos lados de la pantalla y el canal central encima o debajo de ésta.



Img. # 22 Colocación correcta de parlantes en espacio interior, ángulo de 60°.

2.2.4.-Pantallas de gran formato:

Las pantallas de gran formato, se utilizan como publicidad. Este tipo de pantallas no deben ser confundidas con las pantallas LCD o Plasma con Iluminación LED de fondo, empleados actualmente en ordenadores portátiles, monitores y televisores. Se utilizan para dar a conocer marcas. Como la tecnología a implementar en un futuro, ya que poseen la combinación ideal de calidad de imagen, ahorro de energía y costo muy bajo, este tipo de pantallas podrán competir con las actuales pantallas de cristal líquido.

La mayoría de estos ejemplares se instalan en exteriores, y son llamadas pantallas con mayor resolución, su contenido se puede ver incluso si existe luz del sol. Se utiliza en cualquier clima, la persona que instale esta pantalla será un técnico especializado, su contenido audiovisual será importante ya que va dirigido hacia el público.

Además, se utilizan en salas de reuniones, centros académicos, aeropuertos, hoteles y centros comerciales.

Tipos de pantallas de gran formato:



Img. # 23 Pantalla tipo persiana

Img. # 24 Pantalla tipo cortina

Img. # 25 Pantalla tipo banner

Pantalla tipo Cortina:

- Se usan en interior o exterior.
- Vienen en módulos.
- No tienen carcasa protectora.
- Se colocan sobre estructuras.
- Utilizado en espectáculos.

Pantalla tipo Persiana:

- Tipo malla para escenarios.
- Iluminación y video.
- Las animaciones para este tipo de pantalla pueden venir de fuentes de video o computadoras.

Pantalla tipo Banner

Contienen gama de letreros electrónicos tipo banner para indicar mensajes de promociones o avisos.

Se usa en exteriores, interiores y semiexteriores.

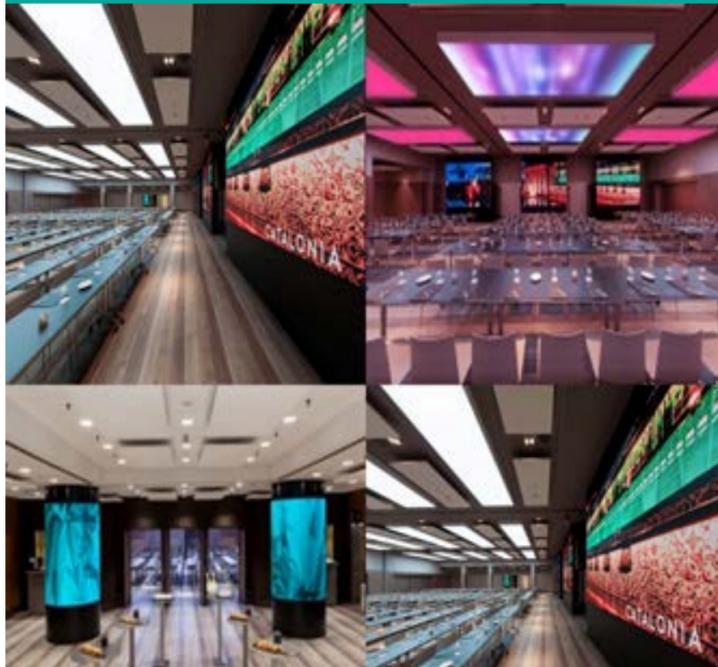


Imagen # 26. Monasterio Montserrat

Un sistema para representar el audiovisual son las pantallas curvas o lineales de gran formato, acompañadas de un equipo de sonido e iluminación de luces LED, un gran ejemplo de esto es el Monasterio Montserrat, el cual tiene una exposición sobre tres conceptos: montaña, Monasterio y santuario. Utiliza recursos museográficos innovadores, y el uso del audiovisual.

Hotel Catalonia Barcelona Plaza: ubicado en Barcelona, "utiliza pantallas de gran formato en su sala de convenciones, que cuenta con un área de 674m2, tecnológicas propuestas por Instronic Group, dando al Hotel un concepto tecnológico, contiene sistemas audiovisuales instalados en la estructura del edificio, permitiendo proyectar videos y elementos gráficos. Cuenta con 3 pantallas Led, que miden 4,5m x 2,5m, el usuario puede manipular iluminación de salas, controlando intensidad."(Catalonia, 2015)

El sistema permite personalizar, mediante 15 plafones dotados de tecnología LED y ubicados en los techos de la sala, contenidos gráficos como efectos de nubes, figuras geométricas, colores corporativos, etc. Estos elementos reafirman una sensación envolvente de la experiencia audiovisual, mediante la cual pueden sincronizarse distintos componentes con el fin de crear un ambiente global en todos los sentidos.



Img. # 27 Pantalla tipo banner

2.2.5.-luz negra ultravioleta

La luz negra es utilizada en discotecas o centros de diversión nocturna, esta se usa para conseguir efectos fabulosos si sabemos cómo utilizar en el espacio.

Como habíamos dicho el espacio interior para este caso, sirve como un lienzo, si su color es neutro, donde su espacio no tiene entrada de luz natural o artificial, el espacio debe ser completamente oscuro. Esta luz hace que el espacio se vuelva original, poniendo creatividad en la forma de proyectar imágenes, llevando al usuario a otro nivel de experiencia.

Lo espectacular es que en el espacio en la que se produce con luz ultravioleta es con la luz de la habitación oscura. Es bastante mágico, por lo cual personas en especial niños pequeños olviden su temor a la oscuridad.

La Luz negra son lámparas que emiten radiación electromagnética ultravioleta cercana, con un componente residual muy pequeño de luz visible.



Img. # 28 Luz negra Ultravioleta

2.3 SISTEMAS AUDIOVISUALES ANALÓGICOS EN ESPACIOS INTERIORES



Img. # 29 sonido natural

2.3.1 Sonidos naturales

El sonido analógico es que aquel que proviene de una fuente real, no es una imitación, se puede situar en un ambiente particular mezclarse con sonidos naturales. Por ejemplo: el ruido de la ciudad.

Los sonidos naturales son aquellos que se emiten en la naturaleza, así como también forma parte de este entorno. Sin embargo, un criterio sensato es pensar cierto grado de intervención humana que vuelve a un sonido más artificial que natural.

Ejemplos: Viento, tormenta, lluvia, relinchos, ladridos, rugido de un tigre, latido del corazón, hojas de un árbol moviéndose por el viento, sonido de un arroyo pasando por encima de las piedras, etc.



Img. # 30 luz natural

2.3.2 luz natural

Las condiciones visuales y el entorno (visual) influye en el estado de animo de las personas. El factor visual es importante, por el cual se ha creado alumbrado artificial, el cual puede simular un exterior, esto se utiliza como tratamiento ante problemas de sueño, falta de motivación, estrés, etc.

La iluminación natural es obligatoria en el espacio interior, el cual ayuda de la persona en el ámbito laboral y en donde desarrolla sus actividades, tiene mayor importancia en la arquitectura. La percepción y eficiencia unidas de la mano pueden ser el perfecto aliado para una arquitectura coherente y sostenible con una luz natural que reivindique su estatus.

Sol

La estrella más cercana a la Tierra, su luz tarda en llegar 8 minutos con 19 segundos a la Tierra.



Img. # 31 luz del sol

Estrellas

Están alejadas a la Tierra, por el cual su luz es poca.



Img. # 32 luz de estrellas

Fuego

Luz que servía en épocas antiguas.



Img. # 33 luz del fuego

Relámpagos

Descarga eléctrica causada por un desequilibrio entre las cargas positivas y negativas.



Img. # 34 luz de relámpagos

Luciérnagas

Tiene órganos lumínicos, ubicados en su abdomen.



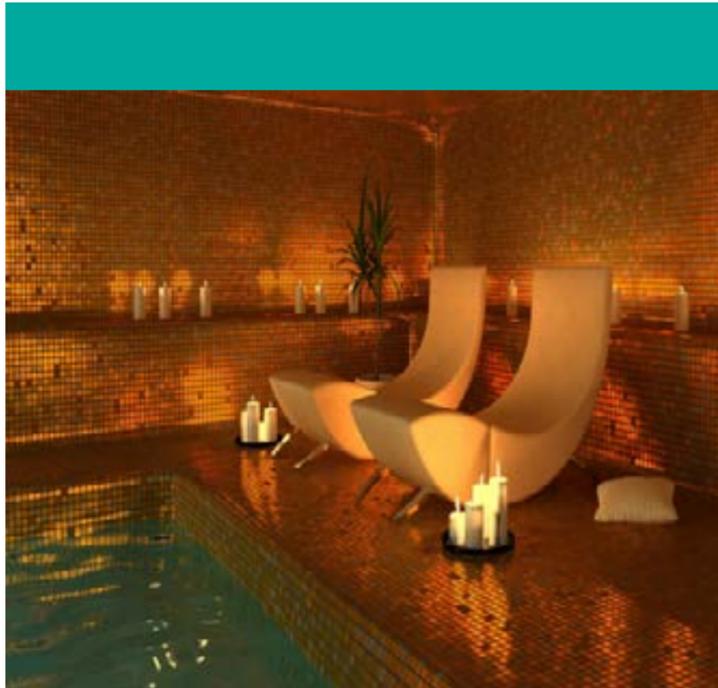
Img. # 35 luz de luciérnagas

Medusa

Medusa Arcoiris, su bioluminiscencia sirve de grito de alarma cuando necesita ayuda.



Img. # 36 luz de Medusa arcoiris



Img. # 37 velas en spa

2.3.2 Luz de Velas-iluminación natural

Hoy en día, son también utilizadas como accesorios de decoración, como recurso no tecnológico, muy útiles para brindar un espacio especial y es bien fácil lograrlo a través de las velas. Este es también utilizado como un recurso visual muy llamativo ya que no pertenece a ninguna tecnología, y está al alcance de todos. Las velas transmiten sensación de intimidad, calidez y confort. Utilizando la imaginación obtendremos resultados únicos dentro del espacio interior.

Tipos de velas:

- Velas de imagen
- Velas de aceites
- Velas zodiacales
- Velas de colores

VELAS NATURALES:

Las velas convencionales son un derivado del petróleo, por el cual afectan a la salud, existen otro tipo de velas naturales de origen vegetal, no transmiten tóxicos son respetuosas con el medio ambiente, como por ejemplo:

- Velas de cera de soja
- Velas de cera de abeja

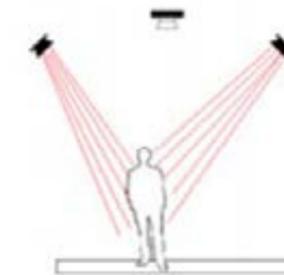


Img. # 38 vela de cera de abeja

2.4 SISTEMAS AUDIOVISUALES EN RELACIÓN A LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO INTERIOR.

Los usuarios interactúan con animaciones, mezclando lo real con lo virtual, volviendo a lo imaginario como parte de su realidad. Estas proyecciones se sitúan en todo o parte del espacio interior, se utiliza una luz difusa, ambas ubicadas encima o al frente del área de interés, esta técnica permite atenuar sombras, diferenciando a las personas del resto de la imagen. Para aquello necesitamos un software, que nos ayude esa conexión del usuario-espacio-proyección, haciendo que el espacio se vuelva tecnológico.

Como complemento a esto necesitamos un soporte que nos ayude a no dañar los equipos, el ángulo que se ponga el proyector nos ayudará a que la imagen sea proyectada en piso, cielo raso o paredes, este soporte será anclado al cielo raso, como veremos a continuación:



Img. # 39 Esquema de iluminación

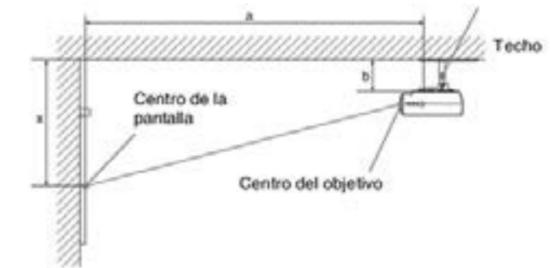


Imagen # 40 soporte metálico

Al interior del espacio al querer proyectar imágenes dentro del espacio interior, simplemente se basa en el lugar donde pongamos el proyector, cada opción cambiará la ambientación del lugar.

El audiovisual puede ser proyectado tanto en:

- Pisos
- Cielorrasos
- Paredes
- Equipamiento-mobiliario

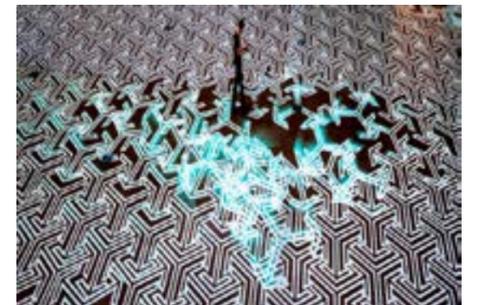
- Pisos interactivos:

Un piso interactivo se utiliza para cualquier tipo de evento, se caracteriza por ambientar y animar espacios, utilizando elementos gráficos visuales y sonoros dinámicos. Estos pisos se caracterizan por tener sensores, sonido y proyecciones, que reaccionan a movimientos de los usuarios, generando experiencias.

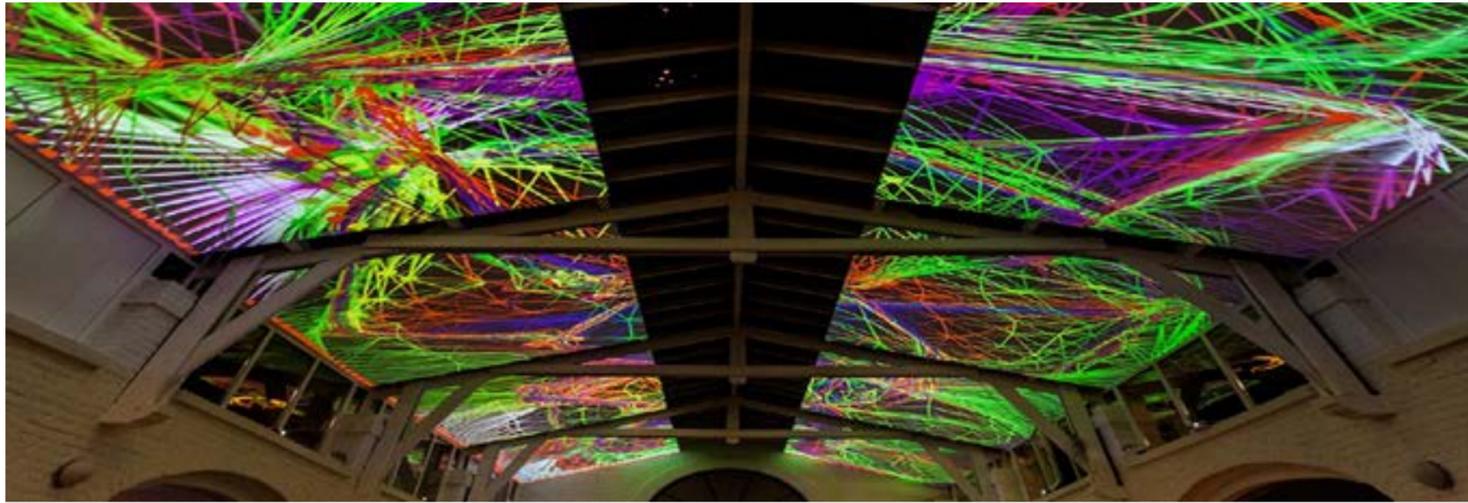
Se utilizan en espacios de arte, sitios de esparcimiento, escenarios, etc. Se coloca un proyector en el cielo raso, dirigida hacia el piso.



Img. # 41 proyectores para piso



Img. # 42 Piso Interactivo -Alfombras mágicas-ubicación: Reino Unido
Artista: Milton Keynes



Img. # 45 Cielorraso Interactivo-Complex Meshes 2016
Ubicación: Bruselas
Artista: Miguel Chevalier

Cielorrasos interactivos:

Complex Meshes o Mallas complejas 2016: Una malla es un objeto tridimensional que consiste en vértices, bordes y caras que forman polígonos, utilizados en el modelado 3D o la arquitectura. Para esta pieza, el uso de numerosas mallas de alambre se convierte en una estética en sí mismo. Los diferentes patrones de tejido de colores compuestos de polígonos se superponen, evolucionan y se transforman lentamente en tiempo real. Esta enorme cortina de luz virtual se retuerce, se mueve y cambia de tamaño para crear formas diversas y complejas. La superficie se deforma para generar los paisajes abstractos de un universo vivo que está en constante evolución.



Img. # 43 Pared interactiva Terrell Place- Washington DC



Img. # 44 Sur Natures, Francia, Artista: Miguel Chevalier

Paredes interactivas:

Este tipo de sistemas se utilizan en eventos ya que contiene un sistema touch con animaciones, con efectos y mucho entrenamiento para el público que lo visita. Estas animaciones interactúan con los usuarios generando formas, figuras o texturas alrededor de ellos. Este sistema también se utiliza en objetos como vasos o mesas el cual se genera diferentes animaciones

Mobiliario y complementos:

Por otro lado tenemos la parte del equipamiento o mobiliario

- Equipamiento:

El equipamiento audiovisual está formado por todos aquellos sistemas de audio y vídeo que permitan la proyección y captación de imagen y sonido.

- Mobiliario iluminado

El mobiliario se utiliza como puntos de luz para eventos, su uso puede ser en interior como exterior, la configuración de su color es personal, ayudando a potenciar un solo color o varios. Estos muebles llaman más la atención cuando la luz es muy tenue.



Imagen # 46 Mobiliario iluminado

2.5.-MECANISMO AUDIOVISUAL:

2.5.1 Video mapping:

El video mapping es el resultado de la exploración del arte y la tecnología, generando como un arte digital que consiste en la proyección de imágenes de video, se puede realizar tanto en interiores como en exteriores. Estas proyecciones se realizan sobre superficies tridimensionales lo que tiene como resultado pantallas de video dinámicas.

Según el portal web Mad Minds Studio 2016, explica que el video mapping con palabras es como tratar de describir una pintura, al final del día es mejor verla. Pero, haciendo un pequeño esfuerzo, el término más formal y serio define al video mapping como un método de proyección sobre superficies irregulares, donde un video o contenido en 2D o 3D se adapta a la forma de la superficie creando espectáculos audiovisuales.

Instalaciones de video mapping a escalas medianas y pequeñas, que se relacionan más fuertemente con el diseño de interiores y el diseño de experiencia se encuentran en los trabajos del creador Mr Beam, un artista enfocado en la transformación de la luz como materia prima y que interviene espacios de forma artística. De aquí nace la idea a desarrollar acerca de la transformación de la percepción de un espacio si intervenir directamente, de forma física, concepto que daría paso a la creación de mundos que se puedan llevar hacia los espacios, la fácil representación de los imaginarios en el espacio real, por ejemplo en casos donde el usuario no pueda moverse hacia la experiencia.

El video mapping es una acción que permite al espectador ser parte de una experiencia, e incluso alterar la realidad proyectada, crear nuevas atmósferas, nuevos laberintos visuales, donde los objetos que normalmente poseen un significado, ahora se transforman y adaptan generando un discurso distinto para cada espectador en la experiencia visual.



Imagen #47 Obra de Marco Gallardo

El lenguaje audiovisual se puede proyectar en diversas formas y lugares, como veremos a continuación:

- Agua
- Vidrio
- Árboles
- Paredes
- Muros
- Objetos

a) agua: Hoy, las fuentes y cascadas digitales representan una alternativa para quienes deseen salirse de los moldes convencionales en ámbitos comerciales, decorativos y artísticos.



Imagen #48 imagen proyectada sobre cortina de agua

b) vidrio: Un ejemplo de esto el Edificio Roca Barcelona Gallery, según el DiarioDesign 2010 este edificio consta de un vidrio laminado y en su estructura una instalación de led's que iluminan toda su infraestructura, acompañado de técnicas audiovisuales. Este un proyecto realizado por Borja Ferrater en colaboración con Carlos y Lucía Ferrater, del Estudio de Arquitectura OAB



Imagen #49 Edificio Roca Barcelona gallery



Imagen #50 proyección de imagen sobre un árbol

c) árboles:

Según el portal Web Cultura Inquiera 2012, Clement Briend un famoso fotógrafo, comprendió la importancia de la naturaleza y la espiritualidad en la cultura camboyana. Realizando sorprendentes proyecciones nocturnas sobre diferentes arboles de la ciudad. La Cultura Jemer está presente en el moderno Reino de Camboya, pero debido a los rastros del antiguo Imperio de Angkor,

2.6.- ANÁLISIS DE CENTROS DE ESPARCIMIENTO QUE USAN RECURSOS AUDIOVISUALES

Un centro de esparcimiento a nivel mundial es del HARD ROCK HOTEL IBIZA, el cual cuenta con el restaurante más caro del mundo, "SubliMotion"

En él se cocina para 12 exclusivos comensales, que esperan vivir una experiencia gastro-sensorial única, en su centro existe una gran mesa interactiva con DJ en directo y vídeos proyectados en pantallas de 270°. Cada plato recrea una ambientación única, donde el comensal viaja en el tiempo y espacio.

En la parte del cielo raso tiene proyectores, los cuales proyectan imágenes sobre la mesa y paredes, dando como resultado una experiencia tecno-gastronómica envolvente.

La experiencia además no solo se complementa con las proyecciones que se ven sino con los olores, recreando esa comida desde su lugar de origen.



Imagen #51 Hard rock hotel Ibiza



Imagen #52 Hard rock hotel Ibiza

2.7.- ANÁLISIS DE ESPACIOS PARA INTERVENCIÓN CON AUDIOVISUALES

El tema de la investigación fue sobre espacios el cual se podría intervenir con recursos audiovisuales en la ciudad de Cuenca, precisamente por el tema se considera la técnica apropiada a usar es la entrevista. Al mismo tiempo se utilizaran datos estadísticos para poder presentar un mejor análisis.

a) Modelo de investigación:

Mediante la investigación de campo se buscó conocer posibles espacios y sus características para ser intervenidos con lenguaje audiovisual. El modelo empleado fue la encuesta. Se realizó a 6 hoteles:

- Hotel Oro Verde Cuenca
- El Dorado Hotel
- Hotel Zahir
- Hotel Carvallo
- Hotel San Juan
- Hotel Victoria

b) Objetivos de la investigación

El objetivo fue conocer las características y necesidades de centros de esparcimiento en la ciudad para proponer sistemas audiovisuales como configurantes del diseño interior.

c) Diseño de la investigación

Se delimitó una población o también llamada muestra, espacios en los cuales se utilizan mecanismos audiovisuales.

d) Encuestas

Se entrevistó a personas encargadas, al cual se le comentó cual es el título de la tesis, el tema, y porque se había escogido a los Hoteles para esta entrevista.

Cada persona del tuvo sus respuestas hacia la entrevista que se realizó, arrojando así resultados para el análisis.

2.8.-INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación de campo me permitió conocer más a fondo que espacios puedo intervenir, trasladando el lenguaje audiovisual al lugar, con esta información pude manejar los datos con más seguridad, este análisis me dio el control sobre cuáles son los lugares más adecuados para aplicar los conocimientos desarrollados en este proyecto.

- Hoteles

Las entrevistas realizadas, arrojaron los siguientes resultados: Los huéspedes de los Hoteles, utilizan más el área del restaurante del hotel.

Un 83% de los entrevistados, dijo que quisiera que esta área sea más versátil, que el espacio sea funcional en cuanto a cambiar ambientaciones, y el otro 17% dijo que no requería versatilidad, ya que el espacio cubriría todas las necesidades del hotel. Un 67% de los hoteles entrevistados cuentan con un área para organizar eventos en este caso por lo menos un salón. La mayoría de los hoteles organizan diferentes tipos de eventos como por ejemplo: corporativos 37%, conferencias o charlas 25%, y eventos sociales un 38%.

Para la ambientación y diseño de eventos los hoteles cuentan con ayuda para sus huéspedes, proporcionándoles diferente estilo de ambientación de acuerdo al evento.

Un evento social será muy diferente al evento corporativo, ya que su decoración será más artística. Un evento corporativo o empresarial se centrará más en actividades, conferencias, paneles, entretenimiento, comidas, socialización.

Incluso hasta el mobiliario y la decoración del mismo para cada evento será diferente, entre esos podemos nombrar montajes de sillas, montaje de mesas, iluminación, sonido, servicio de catering, pantallas, tarimas, etc.

En cuanto organización de conferencias la ambientación y mobiliario será para el sector profesional, su decoración será sencilla no muy llamativa, haciendo que los conferencistas sean el centro de atención del lugar.

Los hoteles se ven atraídos por las nuevas tecnologías de hoy en día, dando como su respuesta afirmativa al utilizar un nuevo mecanismo como del lenguaje audiovisual. Después de haber dialogado con las personas encargadas y mostrarles videos relacionadas al lenguaje audiovisual, manifestaron que este sería muy llamativo para hotel y atraería a más personas. Ya que este puede cambiar la ambientación de lugar sin necesidad de tanta decoración.

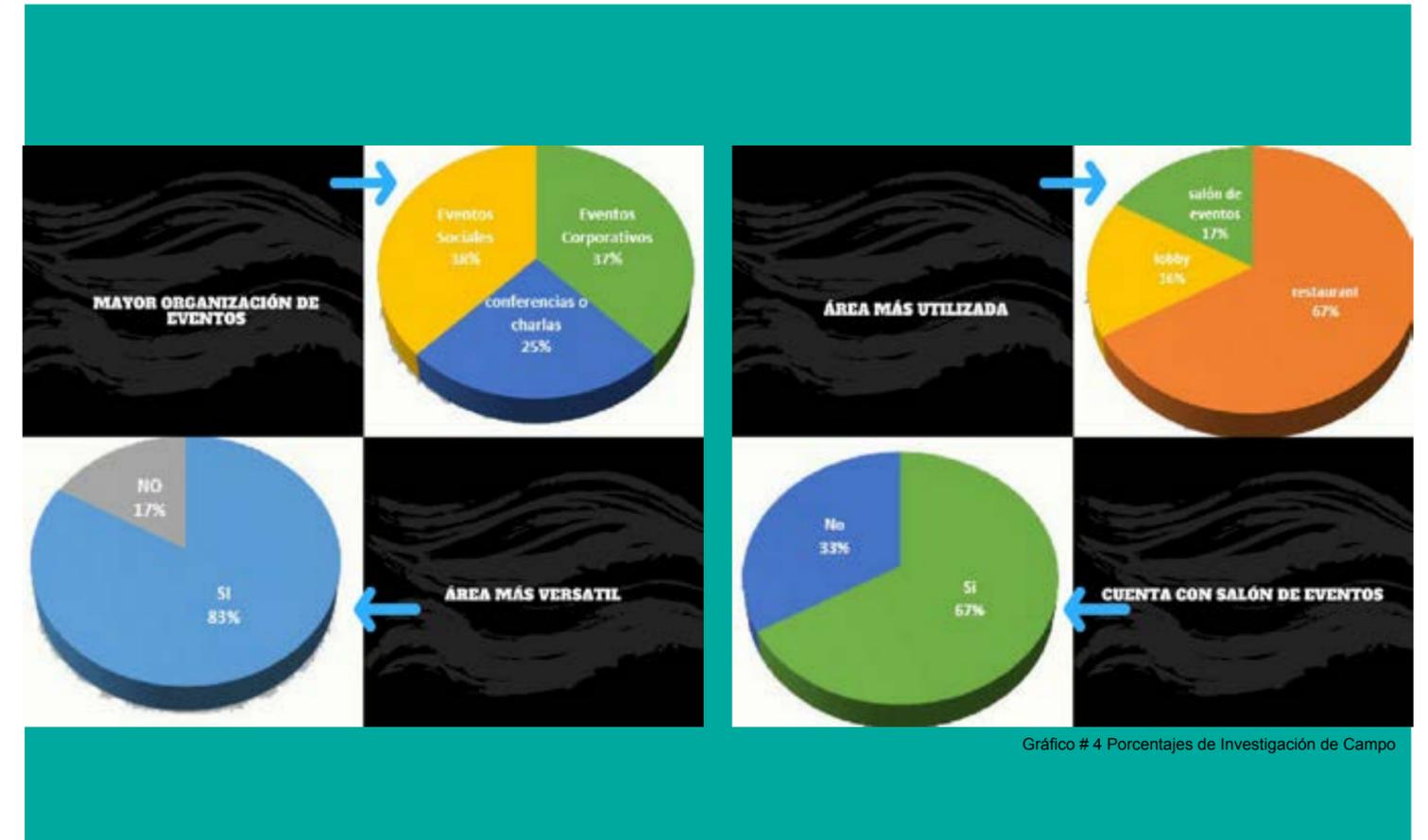


Gráfico # 4 Porcentajes de Investigación de Campo

- **Discotecas de la Ciudad de Cuenca:**

Actualmente las discotecas utilizan medios audiovisuales en su espacio para atraer gente. Utiliza iluminación espectacular y arquitectural, Equipos de sonido para DJ, equipos de sonido, cabezas móviles robotizada, láser, LED, sistemas de video proyección y control de video y en general cualquier sistema audiovisual para este tipo de aplicaciones.

En cuanto a Sonido, se utiliza música de todo género o ambiente, con diferentes altavoces para adecuarse a todo tipo de decoraciones y espacios sonoros. Mientras tanto En Iluminación realizan efectos de iluminación, tanto para interior como para exterior, láser. Con gran variedad de efectos basados en tecnología LED.

- **Aeropuerto de la Ciudad de Cuenca**

Único aeropuerto ubicado en la Ciudad de Cuenca, al año recibe 508.712 pasajeros al año (Fuente: www.telegrafo.com). Al ser un espacio con mayor flujo turístico esta cuenta con muchos mecanismos audiovisuales, como por ejemplo pantallas táctiles, sonido-parlantes, iluminación LED, televisores plasma.

Ya que esta es la tercera ciudad más importante de Ecuador, su medio tecnológico que tiene que ir cambiando constantemente, en todo aeropuerto su señalética es importante, este medio es visual e importante para dirigir al público.

- Señalética
- Televisores plasma
- Pantallas táctiles
- Sonido-parlantes
- Iluminación LED

CONCLUSIONES

Al concluir este capítulo se encontraron posibles espacios, en los cuales se propone trasladar el lenguaje audiovisual al interior, además conocimos características y necesidades dentro de espacios de esparcimiento y/o sitios de paso. Por medio de entrevistas se pudo conocer que las características de las áreas más utilizadas, visibles e impactantes en los hoteles, se analizó también dentro del sector del turismo al terminal aéreo, "Mariscal Lamar" de la ciudad de Cuenca, donde pude visualizar el tipo de medios audiovisuales que utilizan y de la falta de recursos que hagan del espacio un lugar para una estancia placentera.

3

Experimentación

Este capítulo tiene como objetivo desarrollar un modelo conceptual, que pueda ser aplicado a un espacio de esparcimiento o sitio de paso, combinando los elementos constitutivos del espacio interior con el lenguaje audiovisual, para generar experiencias perceptivas y sensoriales, dentro del diseño interior.

3.1 Modelo conceptual experimental

Mediante este diseño experimental se propone manipular constantes y variables, dentro del diseño interior y el lenguaje audiovisual, vinculadas al proyecto, para medir el efecto que tienen en otras variables de interés. Generando experiencias perceptivas dentro de un espacio interior, primero se realizó un modelo experimental en el cual, se expondrán constantes y variables del proyecto

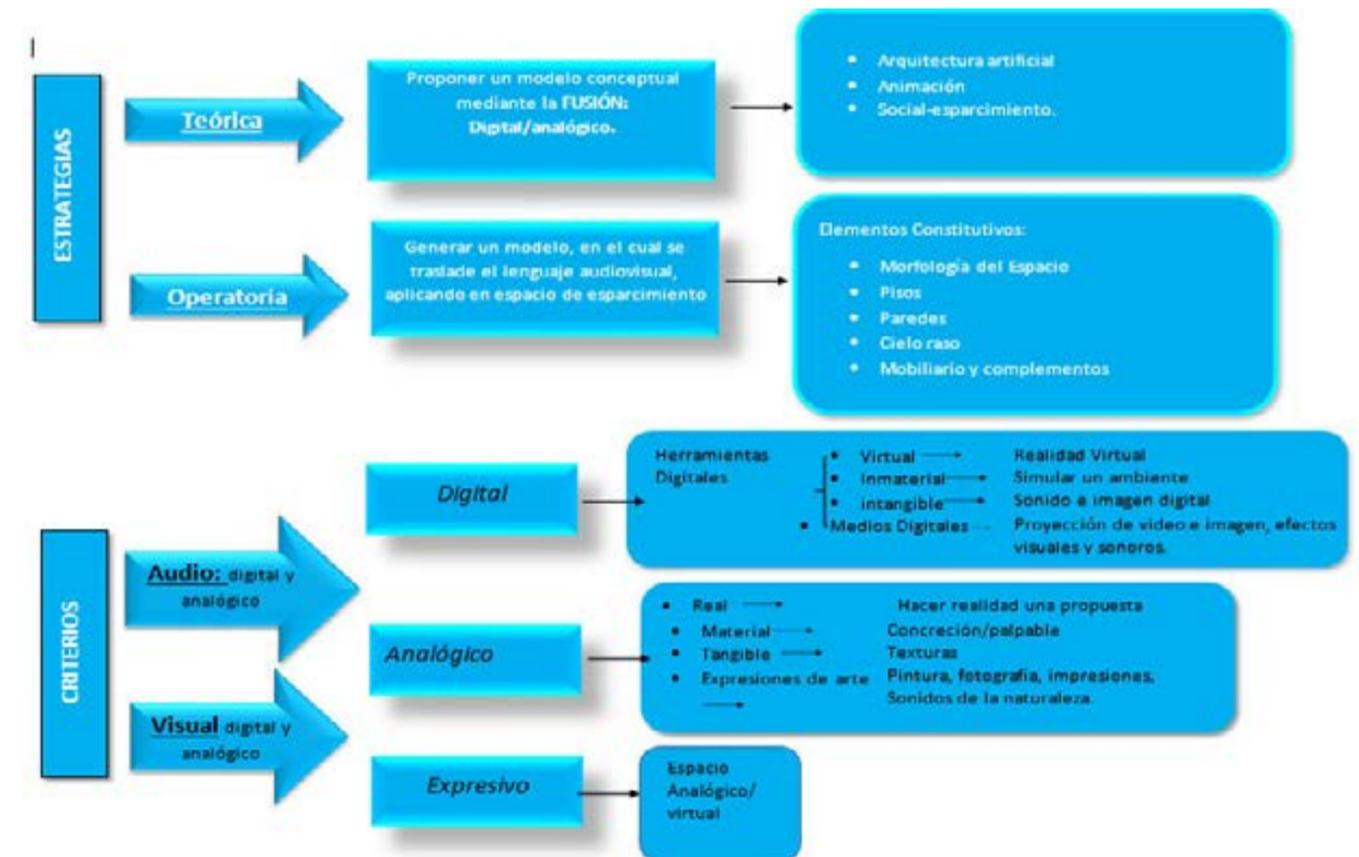


Gráfico # 5 Modelo Experimental

3.1.1 Estrategias

Fase Teórica

Se propone un modelo conceptual que fusione lo analógico y lo digital en medios audiovisuales.

Lo analógico será percibido como parte de lo digital, fusionando estos dos conceptos, basándose también como cultura de la arquitectura en la visibilidad derivada de saturar un espacio de la arquitectura de imágenes y sonido.

La fusión de lo digital con lo analógico es conocida como arquitectura artificial, que expanden los límites de los constituyentes de la arquitectura real y nos fuerzan a re imaginar nuestra conciencia de estar y ser.

- Arquitectura artificial
- Animación
- Social-esparcimiento.

Fase Operativa:

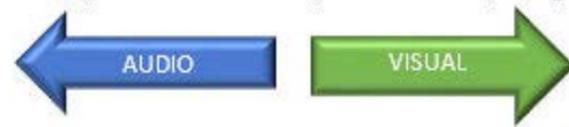
Se propone un modelo, en el cual se traslade el lenguaje audiovisual, aplicando en espacio de esparcimiento.

Este espacio será captado por nuestros sentidos, auditivo y visual, integrando el sonido y la imagen como montaje del espacio



3.1.2 Criterios

Para la experimentación se plantan dos ejes significativos:



Aquí ya no es posible examinarlo por separado, puesto que si se separase se rompería el significado. La percepción en este caso se realiza simultáneamente por la vista y el oído. Según esta definición lo audiovisual sería una unidad de expresión.

AUDIO:

Se llama audio a los sonidos, un audio es una señal analógica, a nivel eléctrico, equivale a una señal sonora. Lo sonoro se divide en:

- Música
- Efectos de sonido
- Palabras
- Silencio

- El sonido analógico o real es una función continua. Se lo llama analógico porque imita o es análogo de su señal original. Es producido no por sistemas tecnológicos sino por la naturaleza o su vez sonidos que no podemos manipular.

Este término se usa como antónimo de digital.



Img #53 Sonido de agua-Analógico

- Para el sonido producido tecnológicamente, se utiliza recursos como sonidos ya grabados digitalmente, aquí podemos manipular y editar el sonido. Ejemplo: sonido de celular, música creada de forma digital-grabadas en disqueras, etc.



Img #54 Sonido Digital

VISUAL:

En lo visual se aprecia a través del sentido de la vista, incluyendo las expresiones del arte y que están estrechamente vinculadas a la parte tecnológica como analógica.

Al igual que el audio, lo visual se divide en:

- Visual digital
- Visual analógico

Visual digital, es producida tecnológicamente, a través de computadora, y un software que nos proyectar una imagen o video. Mientras que lo visual analógico son pinturas, vinílicos, fotografías, etc.



Img #55 Visual Digital



Img #56 Visual Analógico

Para las constantes se propone vincular el lenguaje Audiovisual más el Diseño interior, extrayendo características, que nos ayudarán con la experimentación:

- Digital
- Analógico
- Expresivo

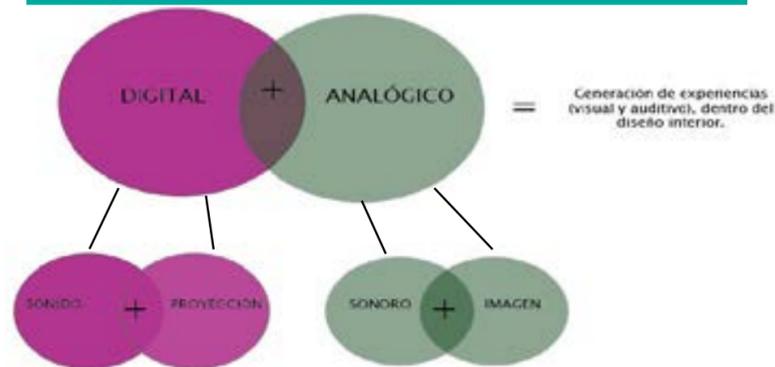


Gráfico # 6 Fusión Digital más Analógico

Digital se plantea como tecnología, mientras que lo analógico, como algo en concreción que podemos palpar.

Digital:

Lo digital lo definiremos como el mundo donde los objetos son realizados, creados y visualizados tridimensionalmente, en un ámbito digital informático que les confiere su condición de virtualidad.

El propósito de lo digital, es potencializar el futuro de una arquitectura auténticamente virtual con derecho propio, puesto que su razón de ser utilitaria como matriz de objetos arquitectónicos pertenece al ámbito digital y más específicamente al ciberespacio a la luz de las más recientes contribuciones tecnológicas. Como en la imagen # el espacio cambia totalmente gracias a pantallas de gran formato ubicadas en cielorraso y pared.



Img #57 Espacio Digital-Biomuseo Panamá

Analógico:

Lo analógico va dirigido a la construcción sólida de un espacio, a la realización de una ciudad, una ciudad de lugares que acogen bien o mal un habitar. Hoy no sólo hay múltiples realidades relacionadas a nuestro habitar, sino también analogías sensoriales de la realidad. Analogías que también se presentan al conjunto de nuestros sentidos y recuerdos, pero en forma forzada e incompleta.

En la parte analógica haremos énfasis en las artes visuales, que son expresiones del arte que se enfocan a la creación de obras visuales, por ejemplo:

- Pintura: la pintura refleja al mundo en el que nos desenvolvemos, generando un lenguaje, representado a través de pigmentos.
- Fotografía: La fotografía y el diseño van de la mano por que ayudan a comunicar algo complejo de una manera tal que se vuelva sencilla para el público con tan solo verlo, y no solo es poner una imagen por ponerlo si no que detrás de esta existe una serie de significados
- Vinílicos: sirven para decoración de paredes en un espacio, dando personalidad al interior de un ambiente, no compiten con los cuadros de pinturas ni las fotografías, pero si con el papel pintado. El vinil decorativo tiene una combinación de tonalidades armonizadas con la decoración general del espacio, insertando puntualmente en ellas diferentes motivos decorativos.

“Una imagen tiene que ceder ante la necesidad de la comunicación” (Hurlburt A, 2013). Aquí el autor se refiere a que la fotografía no es solo una imagen si no que esta debe tener un propósito



Img #58 Espacio Pintado el suelo y sus cuatro paredes totalmente blancas.

3.1.4. Variables

-Elementos constitutivos del espacio interior:

- Morfología del Espacio
- Pisos
- Paredes
- Cielo raso
- Mobiliario y complementos

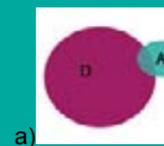
-Estimulación sensorial:

- Visual
- Auditiva
- Táctil

3.2. PROPUESTA EXPERIMENTAL

3.2.1. Criterios de Validación:

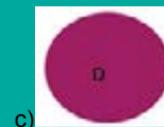
Se ha realizado 5 posibles combinaciones para establecer criterios, valorando estrategias, como variables y constantes dentro de las propuestas.



a)



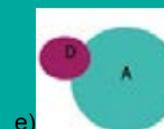
b)



c)



d)



e)

3.2.1. Criterios de Validación:

Se ha realizado 5 posibles combinaciones para establecer criterios, valorando estrategias, como variables y constantes dentro de las propuestas:

PROPUESTA 1



Img #59 Elaborado por autora

Ubicación: Centro Infantil

En la propuesta se buscó un lugar de juegos para niños, proyecciones de luz color rosa con destello de luces en el piso y paredes, su cielorraso es vinil con imagen de nubes, el color escogido es tanto como niña o niño.

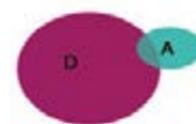
Se planteó el uso de los televisores ya que así mantendrán al niño al interior del área de juego con videos de dibujos animados, además un sonido muy bajo de notas musicales.

Digital:

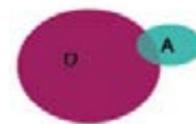
- Cielorraso: televisores colgadas de cielorraso, con animación para niños, dibujos, etc.
- Paredes proyección de luces rosadas
- Piso: proyección de luces rosadas
- Sonido: de la naturaleza, notas musicales, sonidos suaves.

Analógico:

- Cielorraso: vinílico de nubes.



Visual



Sonoro

PROPUESTA 2



Img #60 Elaborado por autora

Ubicación: Aeropuerto

Se propone un cielorraso con iluminación LED, dando la sensación de un cielo estrellado, para esta aplicación se planteó que la propuesta sea en planta alta, ya que el piso será de vidrio dando la sensación de estar en el aire y así poder ver a las personas en la planta baja.

Digital:

- Cielorraso: luces Led colgantes, dando la sensación de cielo estrellado.
- Sonido ambientación, música relajante.

Analógico:

- Paredes: Color blanco.
- Piso: de Cristal, puesto en segundo piso del aeropuerto.

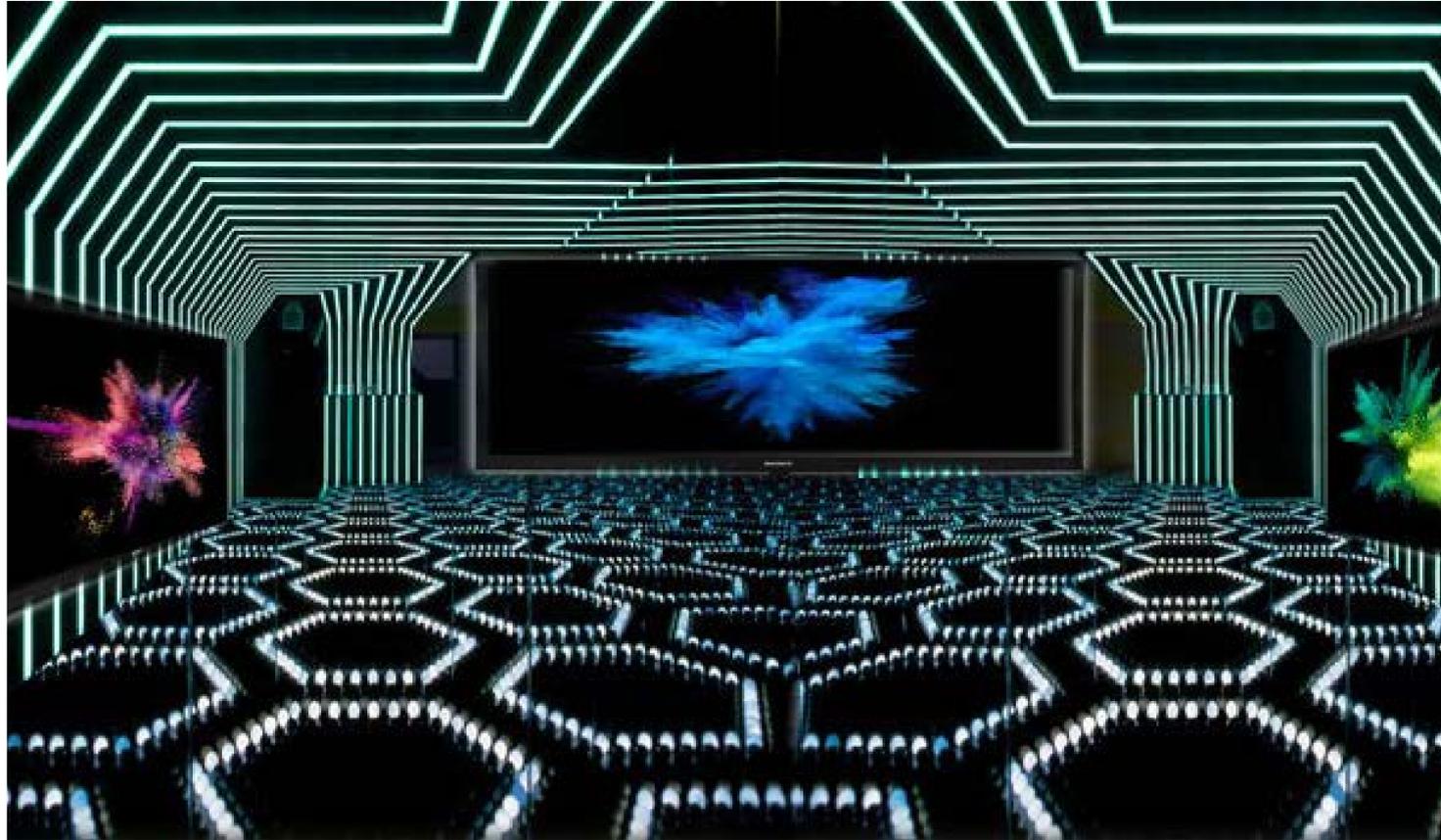


Visual



Sonoro

PROPUESTA 3



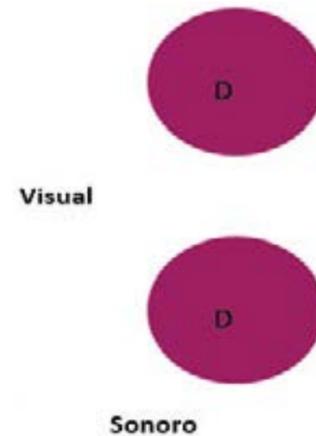
Img #61 Elaborado por autora

Ubicación: Discoteca

El espacio interior se planteó completamente digital, luces LED lineales en el cielorraso y paredes acompañadas de pantallas LED, lo interesante de este lugar es que las luces interactúan con el ritmo de la música e irán cambiando su color.

Digital:

- Cielorraso y paredes: luces LED, luces lineales, con efectos de iluminación, las paredes van acompañadas de pantallas de gran formato tipo LED.
- Piso: interactivo, la iluminación cambia al ritmo de la música.
- Sonido: música de género electrónica.



PROPUESTA 4



Img #62 Elaborado por autora

Ubicación: Centro Infantil

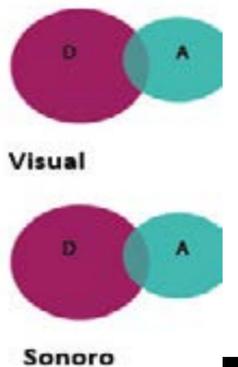
El espacio en su mayoría es digital, su gran concepto es el agua, proyecciones de lluvia en la pared que caen en el suelo produciendo ondas de agua. Su cielorraso es vinil con burbujas de espuma de agua, acompañado de sonido de gotas de agua. Lo que se buscó en este lugar es proponer un lugar en cual los niños se sientan atraídos por el espacio en donde se encuentran.

Digital:

- Paredes: proyección de lluvia.
- Piso: proyección de ondas de agua.
- Sonido: de gotas de agua.

Analógico:

- Cielorraso: Vinílico de burbujas pegado en el techo.



PROPUESTA 5



Img #63 Elaborado por autora

Ubicación: Aeropuerto

El espacio en su mayoría es analógico, tema planteado como un desierto dentro del aeropuerto, su cielorraso tiene forma de dunas, y su piso es vinil dando el aspecto de arena.

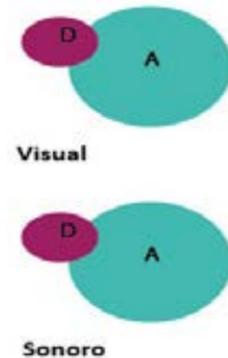
Para la parte tecnológica se planteó televisores LED de gran formato, parlantes- altavoces. Se buscó que los viajeros se olvidarán momentáneamente del trajín del viaje, trasladándolos momentáneamente al desierto.

Digital:

- Sonido: viento.

Analógico:

- Cielorraso: tiras de madera, en forma de Dunas del desierto.
- Paredes color blanco.
- Piso vinílico de arena.

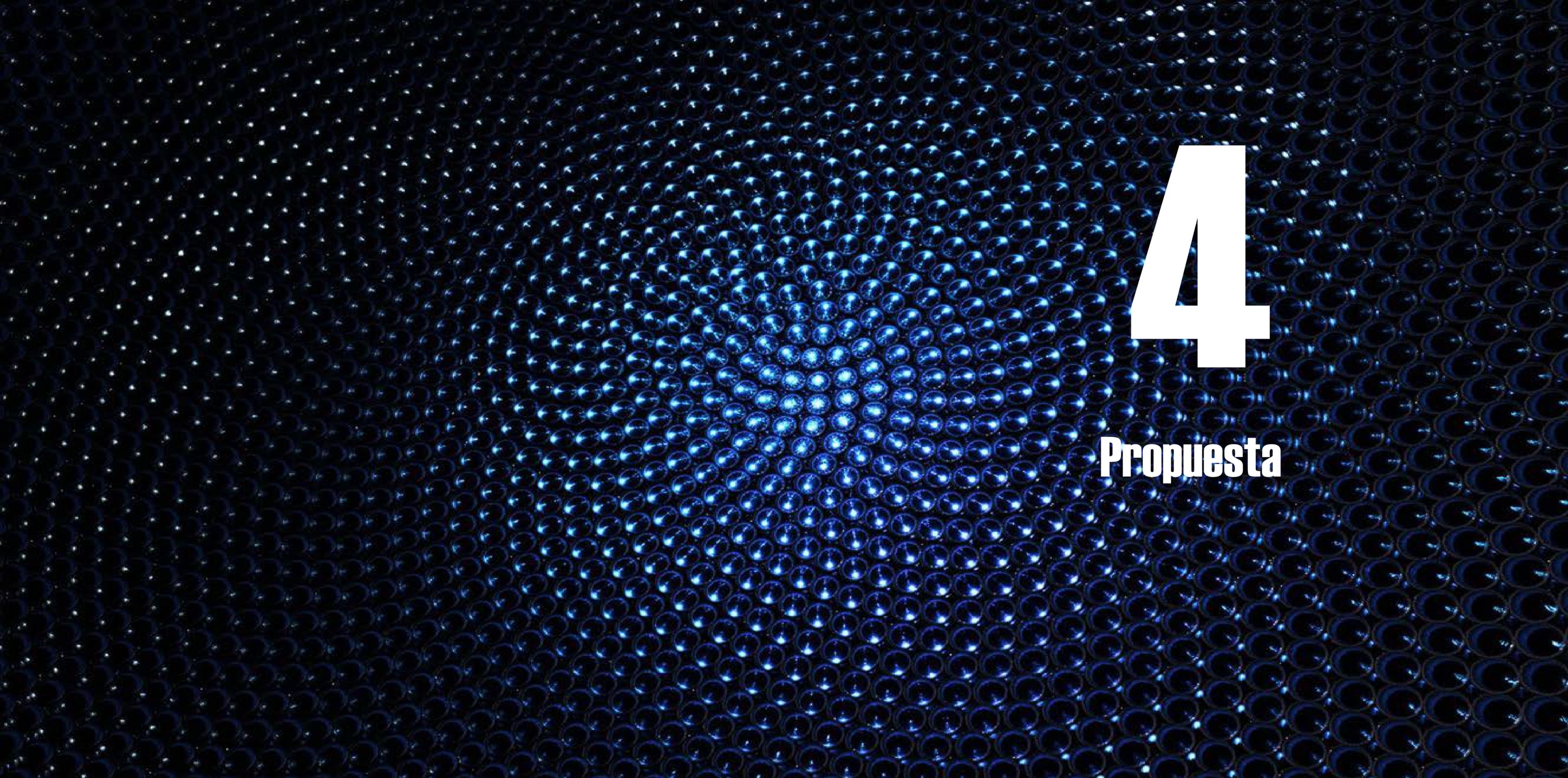


CONCLUSIONES

Mediante las combinaciones realizadas, fusionando lo digital con lo analógico, Podemos por lo tanto concluir que la incidencia de lo digital en los espacios habitables ha sobrepasado ampliamente el mundo virtual de la representación para entrar de lleno en la producción y por lo tanto en la presencia real.

Paredes, pisos, cielo raso, la morfología del espacio, se vuelven digital o analógicos, proyectando dimensiones crear momentos y sensaciones únicas, para generar experiencias perceptivas visual y auditiva.

Lo digital no sólo genera una atracción por lo virtual sino que pasa a formar parte de lo real, llevando imagen y sonido llevo al espacio.



4

Propuesta

Este capítulo tiene como objetivo plantear un modelo conceptual experimental, cada propuesta es el resultado del análisis realizado en el capítulo anterior, más el uso de los conceptos investigados anteriormente. En cada caso se propone concepto funcional, expresivo y tecnológico, que será aplicado en el aeropuerto de la ciudad de Cuenca y en el Hotel "El Dorado".

4.1 ENFOQUE CONCEPTUAL

Al presentar la propuesta a partir del análisis conceptual, el diagnóstico y la fase experimental se configura una propuesta de diseño que toma como ejemplo dos casos: un hotel y un terminal aéreo.

En base a esto, se ha generado en dos espacios interiores, un diseño interior, fusionando espacios naturales con espacios artificiales, estimulando sentidos y provocando experiencias.



Gráfico # 7 Enfoque Conceptual

“La experiencia del espacio el reconocimiento y afección sobre el mismo, dependerá del grado de aplicación de componentes espaciales capaces de transmitir experiencias perceptibles, concebidas por los recursos sensoriales y su trascendencia en la memoria de las personas.”(Hesselgren: 1984)

Al iniciar la aplicación del diseño interior, mi objetivo no se tratará de distribuir los elementos del espacio, colocando en los pisos o cielorrasos algún material y colocar mobiliario para que se vea estéticamente bien, sino que sobre todo, se trata de buscar la construcción de nuevas experiencias en centros de esparcimiento y espacios de paso, ligando el diseño interior a la experiencia sensible de quienes lo experimentan, el manejo consciente de expresiones y emociones, por medio de estos elementos, capaces de sobresalir y/o persuadir de manera determinada a quien lo va a recorrer.

Con el diseño que planteo busco hacer una conexión espacio-experiencias. Buscando una sensibilización ligada a los elementos perceptuales y su posterior dominio y su aplicación en estos dos espacios de esparcimiento: Aeropuerto y Hotel, como formas de construcción del habitar, fusionando espacios naturales y artificiales.

4.2 PROPUESTA TERMINAL AÉREO

Aeropuerto:

En este lugar no tenemos ni identidad ni memoria, donde nuestras conductas salen a flotar, esperando impacientemente: el viaje, el recuento o la despedida con seres queridos, o simplemente un viaje de negocios que nos alejen de nuestra vida cotidiana.

Un lugar lleno de emociones donde se manifiesta la soledad o la alegría, sitios con carteles luminosos informando el itinerario de vuelos, donde tomamos un café para olvidar por un momento ese impacto emocional.

Se escoge este espacio pues, como se ha descrito, es el lugar en donde se conjugan muchas emociones y expectativas, del lugar al que se espera llegar y las memorias del lugar que se deja. En este sentido se buscará una significación en los referentes de la ciudad de Cuenca, como recurso de memoria, experiencia y emoción.

Lo que se busca con este modelo de diseño interior es poder reprimir momentáneamente las emociones de los usuarios, fijando sus sentidos en el diseño del espacio.



4.3.1 Partido funcional

Función básica: el espacio solo tiene estimulación visual pero muy poca al igual que el aspecto sonoro. No cuenta con un diseño interior atrayente para el turista, su aspecto es sencillo y simple.

Nueva función:

Para este espacio tomaremos en cuenta el uso de la zona escogida, estimulando 3 sentidos: visual, sonoro, táctil.

Zonas escogidas en el Aeropuerto:

Zona de espera: lugar donde el cliente espera hasta que es llamado por el sistema del Aeropuerto, aquí se encuentran los dispositivos visuales, como pantallas LCD, texturas digitales que vayan cambiando constantemente y también unos altavoces por donde se escucha llamadas, mediante digitalización de voz, así como también sonidos que inviten a relajarse.

Zona de compra de Ticket: en la que el cliente obtiene el ticket que indica el turno que tiene dentro de su cola, respecto al resto de clientes.

4.3.2 Partido expresivo

Función básica: el espacio no indica en qué lugar te encuentras, un aeropuerto debe ser las puertas de una ciudad, aumentado su parte visual, carece de referentes de la ciudad de Cuenca.

Nueva función:

Se busca un ambiente de calma donde nuestras emociones que se generan, como emociones de expectativa y recuerdo a través de la memoria de referentes cuencanos. En este caso se propone generar movimiento en el cielorraso, con madera ubicado en forma de ondas.



Texturas: pared blanca con textura rugosa

Zona de descanso

	Textura	Digital o Analógico	Material
Pared		A	Gypsum
Piso		A	Porcelanato-agua-vidrio
Mobiliario		A	Tapizado en color negro
Cielorraso		A	Madera
Sonido	Música ambiental	D	Agua

Zona de Compra Ticket

	Textura	Digital o Analógico	Material
Pared		D	Pantalla LED gigante
Piso		A	Porcelanato-agua-vidrio
Mobiliario		A	Tapizado en color negro
Cielorraso		A	Madera
Sonido	Sonido de agua	D	Agua

4.3.3 Partido Tecnológico

Función básica: como todo aeropuerto, el espacio cuenta con tecnología como televisores, equipo de audio, cajeros automáticos con pantallas táctiles, en cuanto a su infraestructura su fachada es llamativa mas no su interior.

Nueva función:

Para la parte tecnológica se colocó un piso de vidrio hermético y debajo de esto piedras y agua corriendo representado el curso del río.

En lo táctil se planteó una pared rugosa de color blanco. Mientras que En la parte principal una pantalla LED de gran formato, que muestra la caída del agua conectándose con el río. El sonido se pensó en música ambiental de caída de agua entre las piedras que representan armonía y paz que busca el usuario.

Para el cielorraso se pensó en listones de madera, para el sistema de fijación al techo se basó en una suspensión en forma de T y el acabado de la madera es transparente. El entramado de los listones de madera será en forma de ondas, convirtiendo al espacio en niveles. Para la parte del mobiliario se propone sillas en hileras, con tapizado color negro muy cómodas utilizadas en la mayoría de los aeropuertos.

4.3 PROPUESTA HOTEL

Tanto hoteles como aeropuertos son sitios de paso, donde el turismo pretende otra cosa que provocar emociones que generan todo el negocio que hay detrás de la industria del ocio. Las emociones son las encargadas de que un huésped deje o no propina, El conjunto de estas son sentidas por el usuario durante su estadía y las que ayudarán a crear la imagen de la cadena. Y a la vez estas emociones, convertidas después en recuerdos, son las que impulsarán al cliente a compartir su experiencia con el entorno.

Lo que se busca generar en todo el espacio es relajación, generando naturaleza, utilizando materiales como vegetación y madera. El cual en la parte de restaurante, el espacio sea agradable a la hora de la comida utilizando proyecciones de hojas cayendo encima de la mesa y sobre los comensales.



4.4.1 Partido Funcional

Función básica: Muchos de los lugares en especial en los hoteles que se realizó las entrevistas previas, no se contaba como importante la parte sonora del espacio.

En este hotel "El Dorado manejan mucho la parte visual, manejan un diseño minimalista y moderno en sus instalaciones.

Nueva función:

Al igual que el aeropuerto, para la aplicación del hotel se tomará en cuenta zonas escogidas, estimulando 3 sentidos: vista, sonido y tacto.

- Zona de recepción
- Zona de restaurante

4.4.2 Partido Expresivo

Función básica: la línea que maneja el Hotel es más analógica que digital, comenzando por sus materiales madera, en muebles y paredes en la parte del restaurante, mientras que su recepción el color de sus paredes es blanco, con luz blanca directa.

Nueva función:

Fusión de lo tecnológico con lo analógico, resaltando el ecosistema dentro del espacio interior, buscando un ambiente de relajación.



Zona de recepción

	Textura	Digital o Analógico	Material
Pared		A	Plantas-Jardín Vertical
Piso		A	Porcelanato
Mobiliario		A	Madera
Cielorraso		D	Tiras de Madera
Sonido	Música relajante	D	Sonido de Naturaleza

Zona de restaurante

	Textura	Digital o Analógico	Material
Pared		A	Jardín Vertical, madera, color blanco acabado rugoso
Piso		A	Porcelanato
Mobiliario		A	Madera
Cielorraso		D	Pantalla LED de gran formato
Sonido	Sonido de naturaleza	D	Sonido de Naturaleza

4.4.3 Partido Tecnológico

Función básica: utilizan en su gran parte la madera, piedra, agua y vidrio que representa la naturaleza, la misma que utilizan nuestros en los alimentos.

Nueva función:

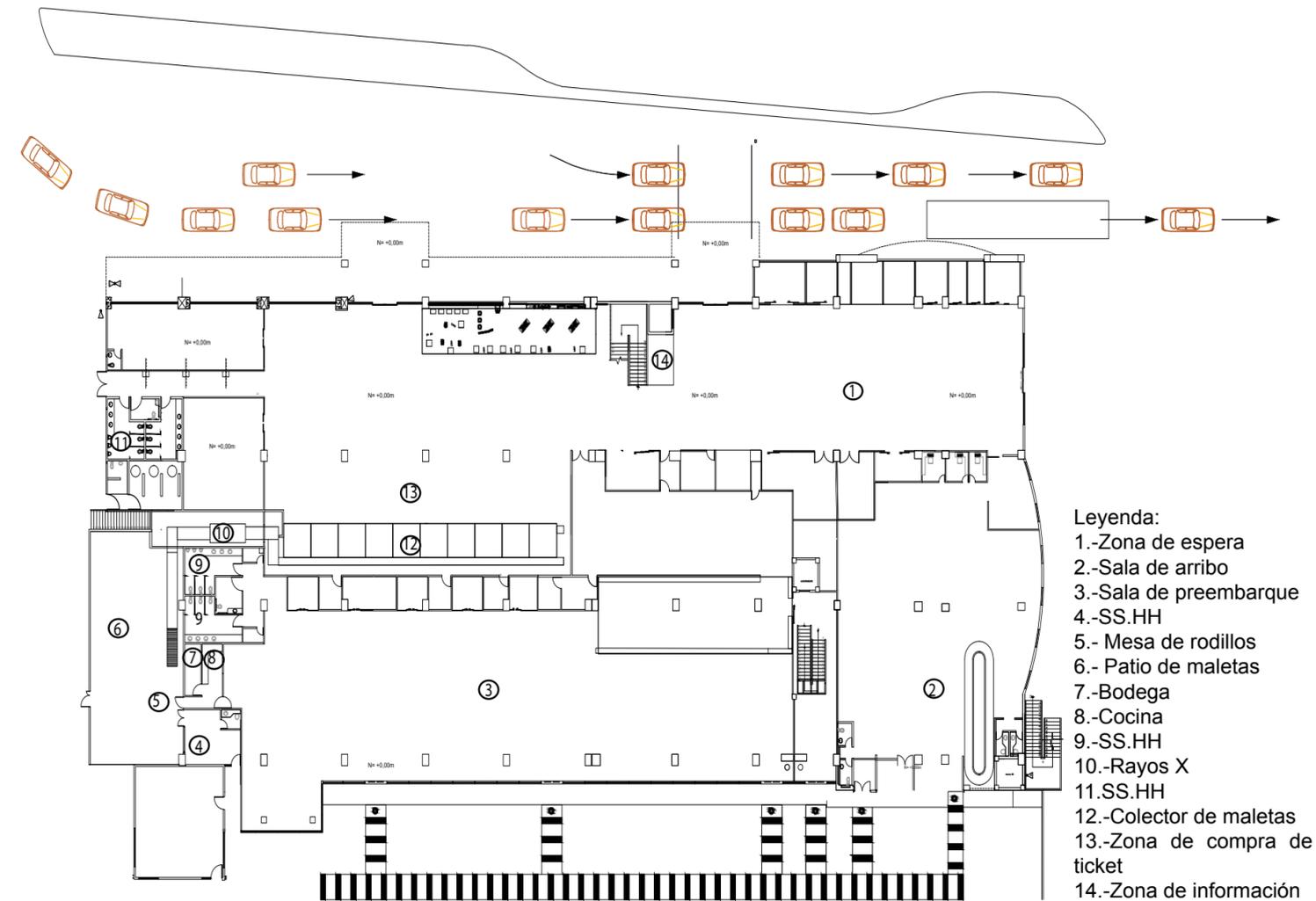
Con el mismo concepto de representar la naturaleza se ha pensado en el área de recepción se plantear lo audiovisual analógico, con texturas táctiles de vegetación en la pared, tiras de madera en el cielorraso, manejando la propuesta de plantear naturaleza en el espacio. Su iluminación será directa en la recepción y cálida en la zona del restaurante, con sonido relajante para los usuarios que esperan ser atendidos.

Además en la zona de restaurante proponer lo digital con lo natural, una pantalla LED de gran formato ubicado en el cielorraso con un video que muestra el del cielo azul y árboles y proyecciones de hojas secas que van cayendo y al llegar a la mesa se provoca sonido muy leve. Ya que en este espacio contará más el menú y la forma de presentación del plato el sonido planteado será muy bajo.

AEROPUERTO DE LA CIUDAD DE CUENCA "MARISCAL LAMAR"

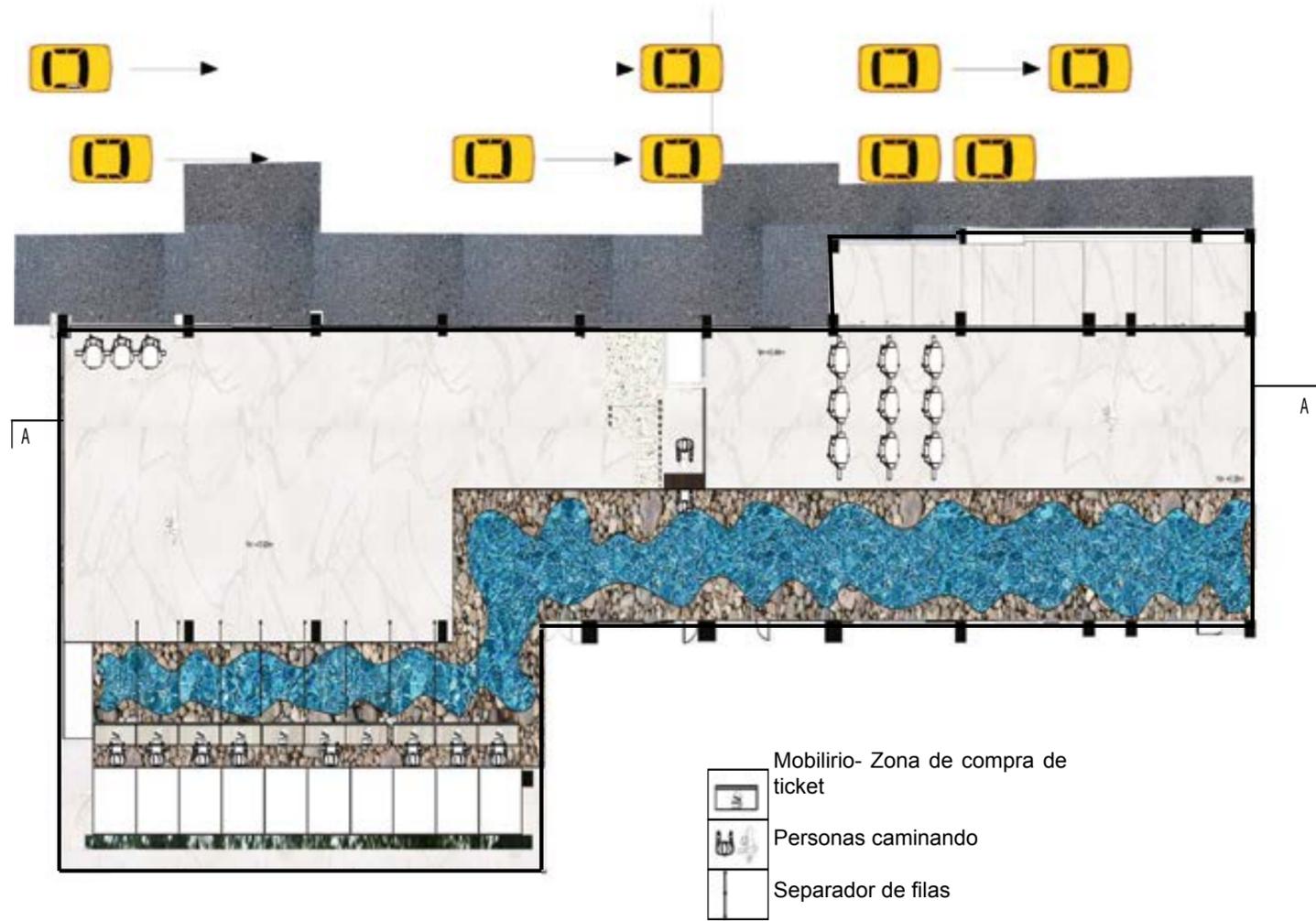
4.4 DOCUMENTACIÓN TÉCNICA

PLANTA ACTUAL



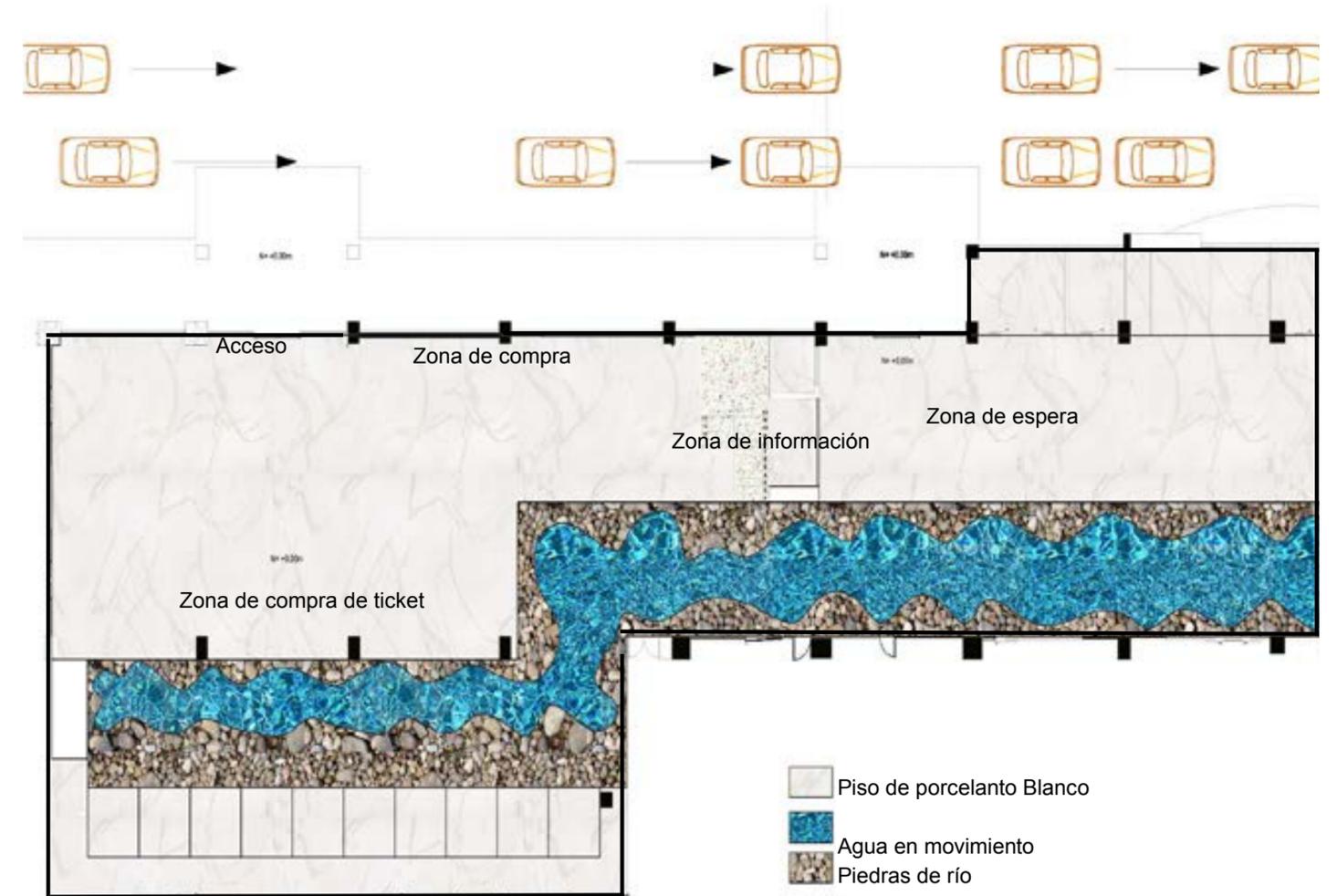
ESC 1:350

PROPUESTA -ZONIFICACIÓN



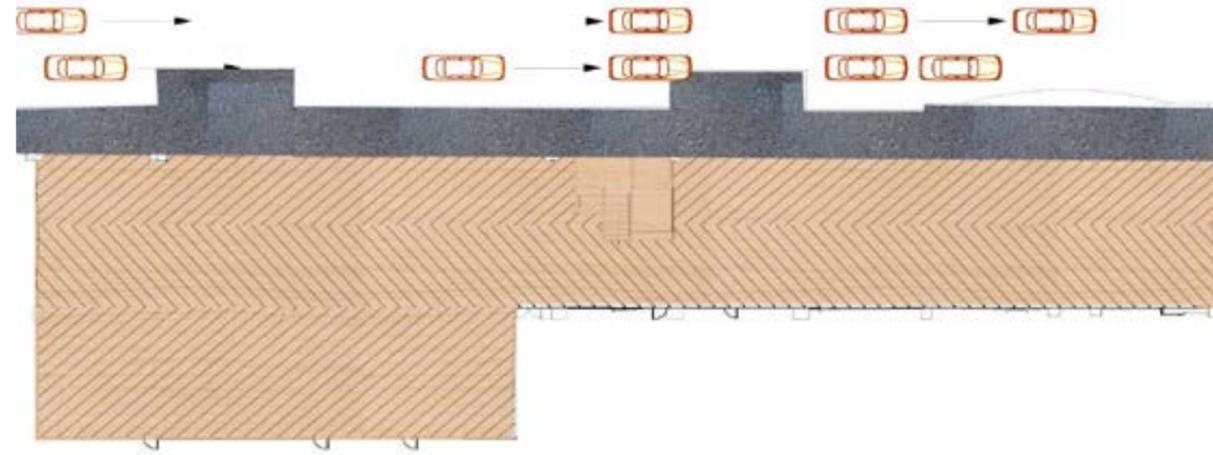
ESC 1:195

PLANTA DE PISOS



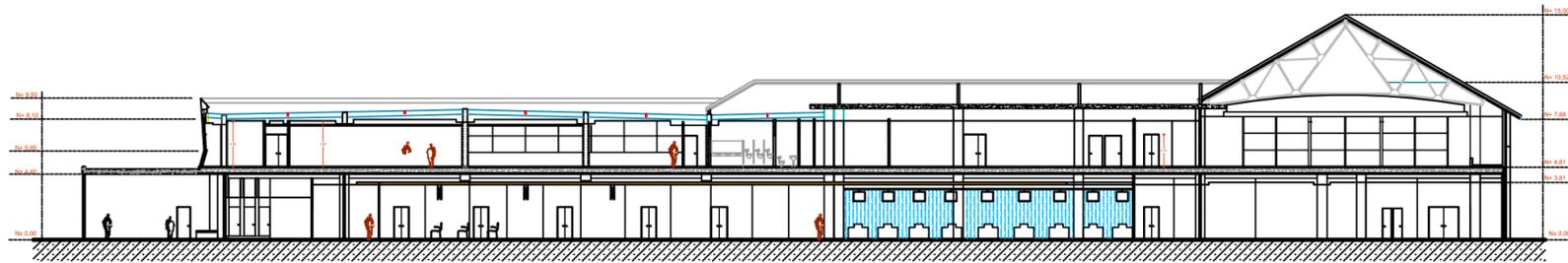
ESC 1:195

PLANTA DE CIELORRASO DE MADERA



ESC 1:400

CORTES



ESC 1:400

4.4.1 PERSPECTIVAS DIGITALES



Img #64 Elaborado por autora

Zona de espera:

El cielorraso es de madera, con ondas que dan movimiento al espacio.

En su piso se planteó baldosas de cristal y en su interior, piedras y agua que forman un río, agua en movimiento, dando sonido relajante de agua.



Img #65 Elaborado por autora

Por otro lado se plantea un piso Porcelanato blanco, que da equilibrio al espacio.

Zona de espera e información:

La iluminación es directa, se ubica en toda la planta baja, en cuanto al mobiliario, sus sillas están ubicadas en forma de hilera, color negro, dando comodidad a los usuarios.

La zona de información, se planteó con madera y vidrio, su sonido es proveniente del río colocado en el piso.



Img #66 Elaborado por autora



Img #67 Elaborado por autora

Zona de compra de ticket:

La parte principal del aeropuerto, se plantea una pantalla LED gigante tipo banner al interior con video de agua cayendo.

Al momento de esperar para la compra, el usuario distraerá su atención en la imagen de agua cayendo sobre las maletas, a si su espera no será un mal momento sino algo innovador con nuevas experiencias.



Img Elaborado por autora

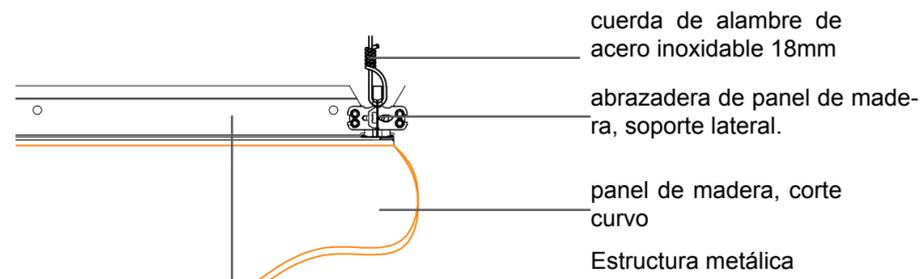
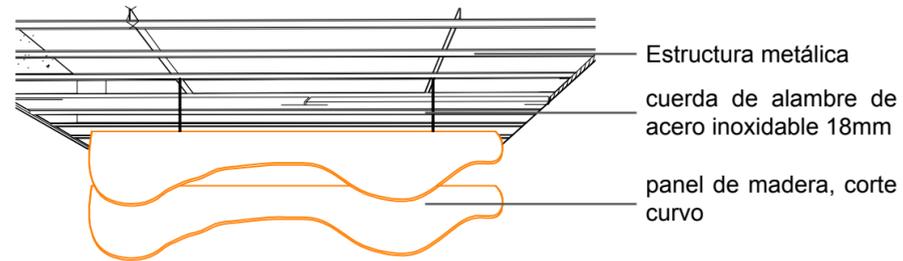


Img #68 Elaborado por autora

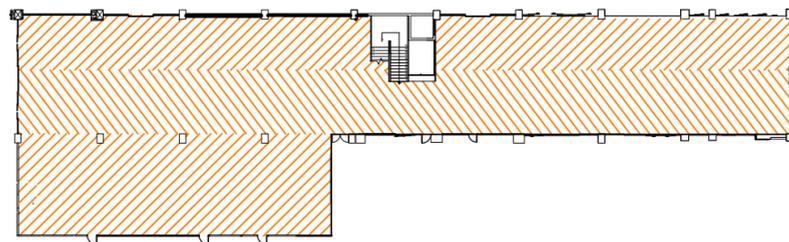
4.4.2 DETALLES TÉCNICOS

Cieloraso de madera corte curvo

Esc 1:75

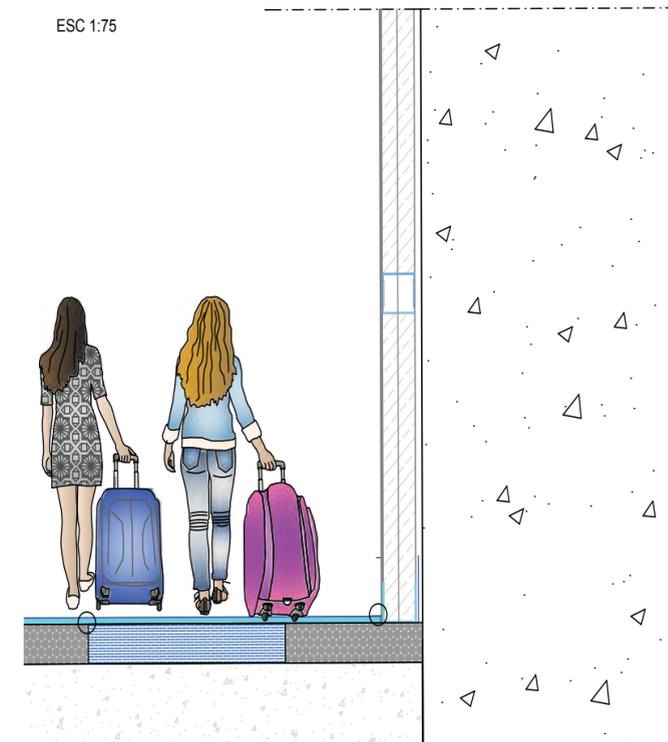


ubicación de panel de madera en cieloraso



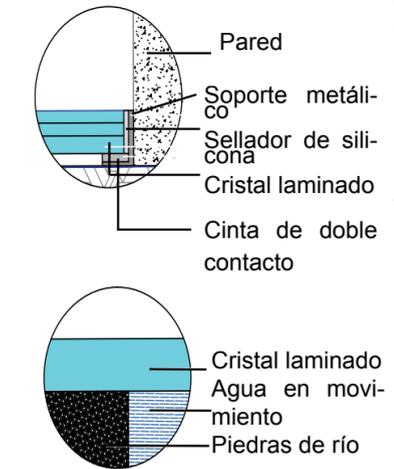
PISO DE CRISTAL-CORTE

ESC 1:75



Subdetalle I- Piso de Cristal

ESC 1:75

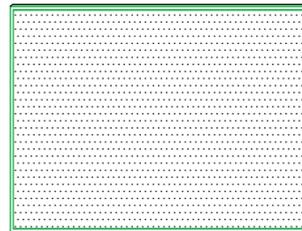


Los detalles muestran como instalan un piso de cristal, se asegura sobre un soporte metálico con cinta de contacto doble, y una vez colocada la pieza, se refuerza con sellador de silicona para mayor seguridad y firmeza. Además, el esquema permite observar la conformación de baldosas de vidrio laminado; las mismas poseen varias láminas de vidrio unidas con una de PVB (butiral de polivinilo).

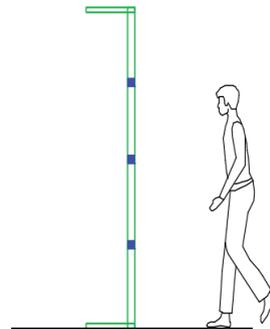
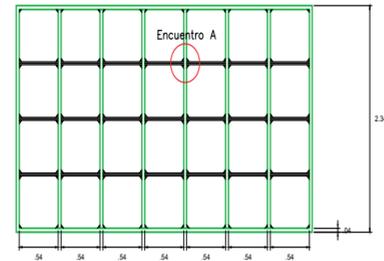
El vidrio laminado se caracteriza por su alta resistencia a los impactos y por evitar desprendimientos de los fragmentos en caso de quiebre, garantizando la protección de los usuarios.

DETALLE DE PANTALLA LED GIGANTE

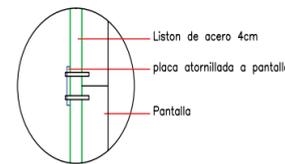
VISTA FRONTAL DE PANTALLA ESC 1:50



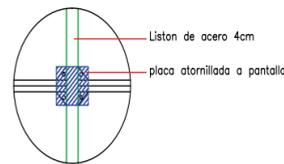
VISTA FRONTAL ESTRUCTURA PANTALLA ESC 1:50



VISTA LATERAL DE ESTRUCTURA PANTALLA



Encuentro A
ESC 1:50

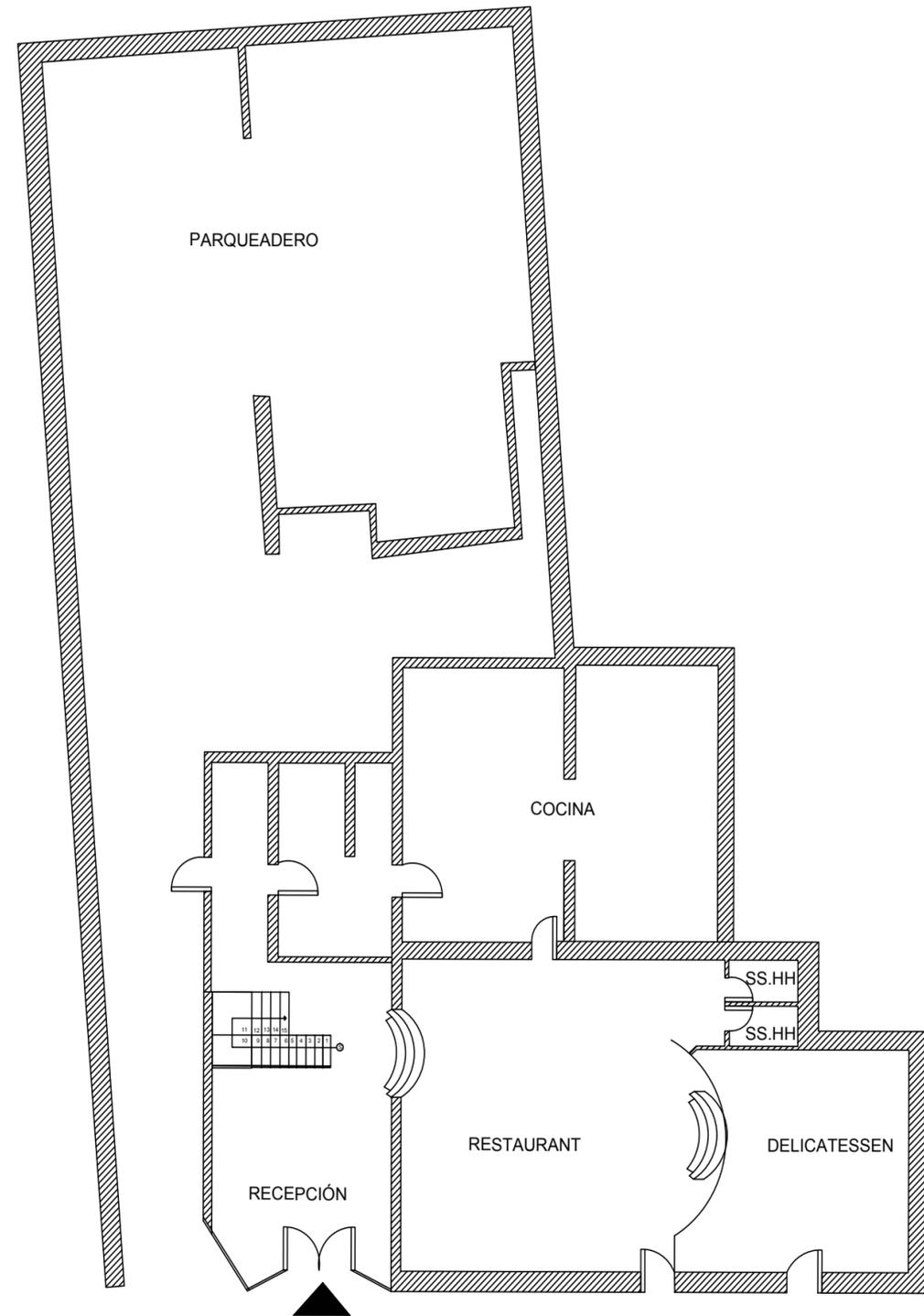


Encuentro B
Esc 1:50

Descripción de Detalle de pantalla LED gigante
Dimensiones: 4.07 x 2.35 m x cada panel, siendo un total de 4 y unidos en forma inclinada a un ángulo de 68° con respecto al horizonte.
Tipo de material: tubo de acero cuadrado de 4cm por lado, espesor de 12mm para la estructura.
El tubo de acero no debe ser mayor a 4cm x lado, ya que las pantallas van atornilladas a la estructura, como se ven en el encuentro A, mayor mediada de los listones de acero, dificultaría la instalación.
Las pequeñas placas que se usan para unir cada módulo de pantalla.



HOTEL "EL DORADO"



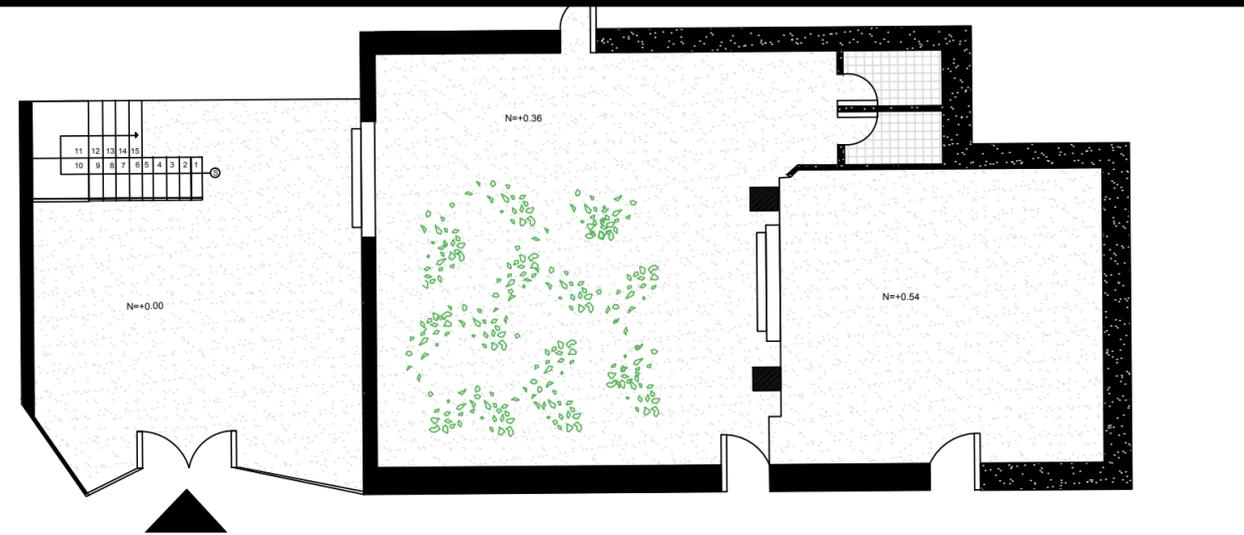
ESC 1:120



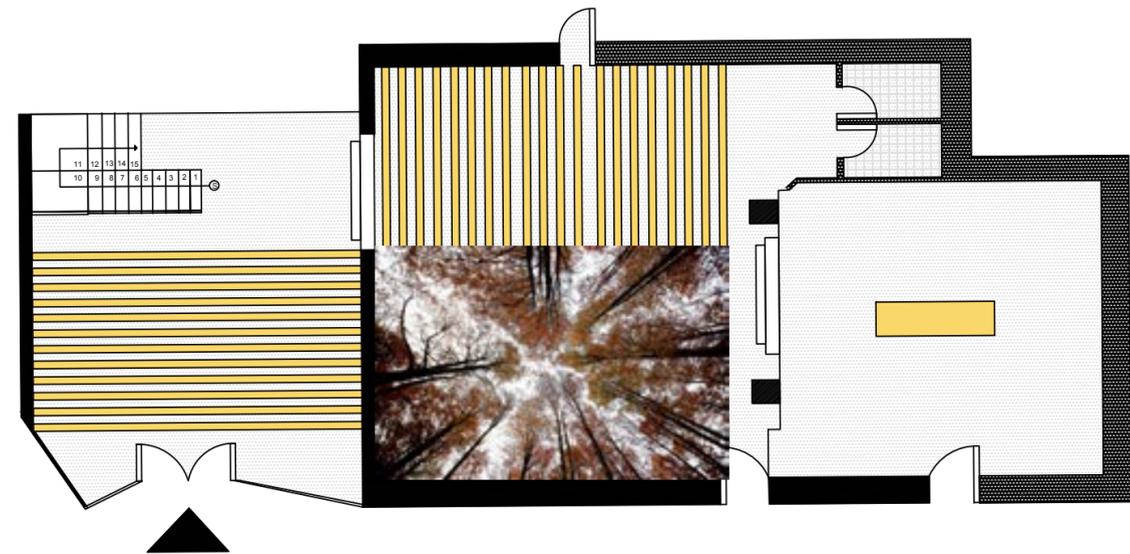
- Legenda:
- 1.-Recepción
 - 2.-Bar
 - 3.-SS.HH
 - 4.-Restaurante
 - 5.-Restaurante con proyección de hojas cayendo

ESC 1:75

PLANTA DE PISO Y CIELORRASO



-  Proyección de hojas sobre el suelo
-  Porcelanato blanco
-  Cerámica blanca para SS.HH

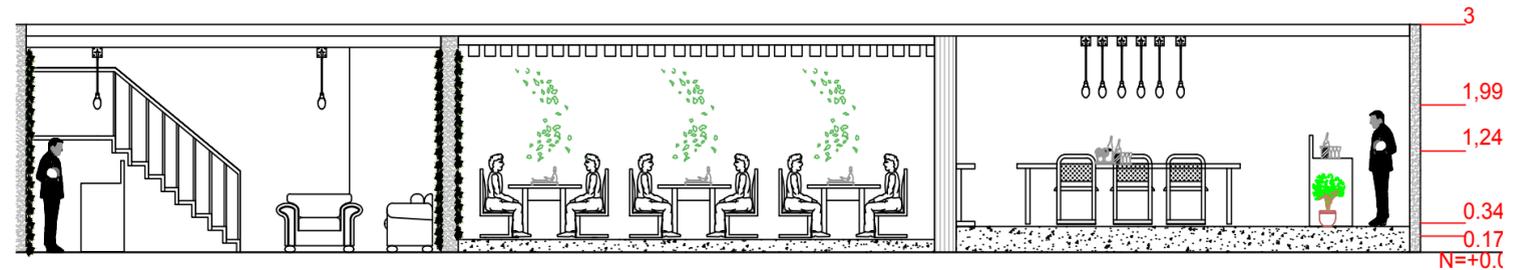


-  Tiras de madera 1.38 x 3cm x 15cm
-  pantalla LED de gran formato- tipo Banner

ESC 1:100

ESC 1:75

CORTES



CORTE A-A

4.4.5 PERSPECTIVAS

Recepción

Zona de recepción:

Su concepto principal es que la naturaleza se vea reflejado en esta área, su cielorraso se colocó tiras de madera, un jardín vertical, a lado izquierdo, a lado derecho pared de madera con perforaciones cuadradas, dejando visualizar vegetación instalada en la pared.

Sonido de música ambiental-Naturaleza



Img #69 Elaborado por autora

Restaurante

Zona de restaurante:

Su principal atracción es una pantalla LED gigante tipo banner instalada en su cielorraso, con imagen de estación de primavera, proyecciones de hojas cayendo, para estas proyecciones se utilizó el proyector de video Marca Optoma: Permite visualizar contenido 3D desde cualquier fuente que emita en tres dimensiones. De esta forma, no es necesario poseer un ordenador

Sonido de música ambiental-Naturaleza



Img #70 Elaborado por autora

Restaurante

Su iluminación es cálida y fría, cálida utilizada en la noche y fría en el día, pudiendo variar el tipo de luz de acuerdo a la proyecciones que se necesiten realizar.

Su piso es de Porcelanato blanco. Cabe recalcar que el sonido y video no impiden disfrutar la comida, ya que el volumen es muy bajo, permitiendo deleitar la comida.

Para esta área se utiliza el Sonido de música ambiental-Naturaleza.



Img #71 Elaborado por autora

Bar de Hotel

Bar de Hotel, su mobiliario es de madera y su diseño de espacio al igual que recepción, y restaurante es minimalista.

Sus mesas son de cristal a excepción del área de restaurante que es de vidrio y debajo de madera.

Sonido de música ambiental-Naturaleza



Img #72 Elaborado por autora

PERSPECTIVAS-Estaciones del año

Primavera

El espacio donde se colocó la pantalla de LED tipo banner, nos da para llevar más allá nuestra imaginación.

Para esto se propone difundir videos de las estaciones de año, como primavera, verano, otoño e invierno.

Sonido de pájaros cantando.



Img #73 Elaborado por autora

Invierno

Para cada video y proyección será diferente, como ejemplo invierno, donde solo cae nieve y su sonido de ráfagas de viento fuerte.

Cada proyección se hará en las mesas y piso dando la sensación de trasladarnos a otro lugar sin salir del restaurante.



Img #74 Elaborado por autora

PERSPECTIVAS-Estaciones del año

Verano

Estación de verano, proyección de hojas verdes con sonido brisca suave viento.

Para los sonidos empleados en el lugar se han instalado parlantes frontales de sonido, los cuales se colocan detrás de la pantalla, todos en el mismo plano, el objetivo de estos parlantes será que el sonido viene detrás de la imagen.



Img 75 Elaborado por autora

Otoño

Estación de otoño, con proyecciones de hojas secas, y sonido de hojas secas siendo aplastadas.



Img #76 Elaborado por autora

El Cajas

Como habíamos comentando anteriormente, este espacio nos da para mucha creatividad, por eso además se propuso hacer publicidad de la ciudad de Cuenca, promocionando sitios turísticos, como en este caso es el cajas con sonido de naturaleza, riachuelos y vientos. Aumentando así el turismo en la ciudad.



Img #77 Elaborado por autora

El Cajas



Img #78 Elaborado por autora

CONCLUSIONES

Las propuestas de diseño interior en los casos presentados ponen en evidencia el gran potencial que tienen los sistemas audiovisuales para transformar el espacio, para interactuar con las personas y sus emociones. En el caso del aeropuerto se busca conectar al viajero con los recuerdos y expectativas de un lugar, en el caso del hotel se busca generar experiencias novedosas y placenteras. Los recursos que existen hoy en día permiten explorar todas las dimensiones del espacio en sus campos sensoriales.

CONCLUSIONES FINALES

La investigación desarrollada durante todo el proceso, me ha permitido hacer la aplicación y cumplir con el objetivo planteado, un conocimiento aprendido fue que el audiovisual no solo es tecnología sino cosas sencillas, como el sonido de la naturaleza o el resplandor visual del fuego.

Se conoció el concepto general del lenguaje audiovisual, elementos, relacionándolo con el diseño interior. Se dio a conocer variables y constantes para aplicarlos en espacios de esparcimiento y/o sitios de paso, escogidos a través de la entrevista realizada. Por último se propone un modelo conceptual a partir de expresiones en los espacios en este caso el Hotel "El Dorado" y el Aeropuerto de la ciudad de Cuenca "Mariscal Lamar"

Al concluir esta etapa se puso en evidencia todo los conocimientos aprendidos, fusionando espacios digitales-artificiales y analógicos- naturales, dentro de estos espacios, se buscó que el usuario tome lo irreal y lo vuelva para de su realidad. Las características de estos dos espacios son adaptables, que generan experiencias y provocan memoria del recuerdo en el usuario.

En los dos espacios escogidos los usuarios se adaptan a ciertas circunstancias del entorno y a las transformaciones del diseño y su concepto planteado, generando experiencias.

Las experiencias que se proponen en estos espacios interiores surgen necesidades gustos, recuerdos y actividades, que salieron como resultado de la entrevista que se realizó.

"Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea" (Sergei M. Eisentein, 1932)

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA WEB

- 1.- Alejandra, Esmeralda, Nuria y Jéssica. . (Diciembre 17, 2010). EL SONIDO DE LAS IMÁGENES. Diciembre 17, 2010, de Blooger.com Sitio web: http://elsonido-delasimagenes.blogspot.com/2010_12_01_archive.html
- 2.- Leticia Jacqueline Robles Cuéllar, Mario Ernesto Esparza Díaz de León. (October 28, 2015). Experiencia en el diseño de los espacios interiores. October 28, 2015, de Revista interiorgráfico de la division de arquitectura arte y diseño de la Universidad de Guanajato Sitio web: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-quinta-edicion-octubre-2015/experiencia-perceptiva-en-el-diseno-de-los-espacios-interiores>
- 3.- anonimo. (Octubre 24,2011). Libro los órganos de los sentidos. Octubre 24, 2011, de In Sitio web: <http://es.slideshare.net/alumnosol14/libro-los-rganos-de-los-sentidos>
- 4.- Joaquín Felipe Gómez-Glez. (Enero, 2011). Escenografía. Enero, 2011, de Blogger.com Sitio web: <http://escenografiajoaquinfelipegomez.blogspot.com/2011/01/el-espacio-en-la-arquitectura.html>
- 5.- Rosalia Artadi . (Abril 6,2013). Fundamentos del Diseño Gráfico. Abril 6,2013, de Blogger.com Sitio web: <http://intensidadvisual.blogspot.com/2013/04/disenio-bi-dimensional-espacio.html>
- 6.- Luis Hernández, Javier Taibo, Antonio Seoane, Alberto Jaspe. (Octubre, 2011). El Museo Vacío. Caminando en espacios digitales. En LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO EN LA VISUALIZACIÓN DE ARQUITECTURA MEDIANTE REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA(256). Valencia: expresión gráfica arquitectónica.
- 7.-Arq. Gabriela Barber, Lic. Marcos Lafluf. (2015). New Media Art; un abordaje al videomapping. 2015, de NTERACTIVE ART Sitio web: http://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2015_7.184.pdf
- 8.- Código, Arte, Arquitectura, Diseño. (2016). Ventanas del alma. Luz, color y movimiento. 2016, de Revista Código Sitio web: <http://www.revistacodigo.com/video-ventanas-del-alma-luz-color-y-movimiento/>
- 9.- Monasterio Monserrat. (2013). Nuevo Espacio Audiovisual. 2013, de Larsa Monserrat Sitio web: <http://www.montserratvisita.com/es/cultura/nuevo-espacio-audiovisual>
- 10.- bMeetMarceló. (febrero 1, 2016). 12 IDEAS PARA JUGAR CON LA ILUMINACIÓN Y LA DECORACIÓN EN ESPACIOS PARA EVENTOS. febrero 1, 2016, de MICERS Sitio web: <http://micers.com/12-ideas-para-iluminar-y-decorar-espacios-para-eventos/>
- 11.- Visión Digital. (mayo 2, 2014). Luz, agua...¡acción!. mayo 2, 2014, de Visión Digital Sitio web: <http://vision-digital.com.mx/2014/05/02/luz-agua-accion/>
- 12.- ACTITUD ECOLÓGICA. (diciembre 26,2016). Características de un LED: valores a tener en cuenta. diciembre 26,2016, de ACTITUD ECOLÓGICA Sitio web: <https://actitudecologica.com/caracteristicas-de-un-led/>
- 13.- Menoswatios. (Mayo 6, 2014). Tipos de LED en Iluminación. Mayo 6, 2014, de Menoswatios Sitio web: <http://www.menoswatios.com/tipos-de-led.html>
- 14.- Paco Rodriguez. (Septiembre 19,2013). ¿Cómo debemos colocar los altavoces de nuestro home cinema?. Septiembre 19,2013, de Xataka Sitio web: <https://www.xataka.com/audio/como-debemos-colocar-los-altavoces-de-nuestro-home-cinema>
- 15.- Código auditivo. (Enero, 2014). El código sonoro y la audiografía. Enero, 2014, de Blogger .com Sitio web: <http://codigoauditivo.blogspot.com/>
- 10.- insoled. (Enero 19,2017). Características de las pantallas LED gran formato. Enero 19,2017, de INSOLED Sitio web: <http://www.insoled.com/caracteristicas-pantallas-led-gran-formato/>
- 16.- Catalonia Hotels & Resorts. (2015). Tecnología de última generación revoluciona los espacios para eventos del Catalonia Barcelona Plaza. 2015, de CATALONIA Sitio web: <http://www.hoteles-catalonia.com/blog/tecnologia-de-ultima-generacion-revoluciona-los-espacios-para-eventos-del-catalonia-barcelona-plaza/>
- 17.- Gonzalo Vélez Jahn. (2000). Arquitectura Virtual: Fronteras. 2000, de Construyendo el espacio Digital Sitio web: <http://papers.cumincad.org/data/works/att/672b.content.pdf>
- 18.- Juan Ignacio Baixas. (2006). Atracción de lo virtual, voluntad de lo real. 2006, de SCIELO Sitio web: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-6996200600020009&script=sci_arttext
- 19.- Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (2010). DEFINICIÓN DE AUDIOVISUAL. 2013, de WordPress Sitio web: <http://definicion.de/audiovisual/>
- 20.- ABC. (2007). Definición de Artes visuales. 2007, de definicionabc Sitio web: <http://www.definicionabc.com/general/artes-visuales.php>
- 21.- Josue Jimenez Zaragoza . (2014). El concepto audiovisual significa la integración e interrela. 2014, de PREZI Sitio web: <https://prezi.com/ctowhajvb4yi/el-concepto-audiovisual-significa-la-integracion-e-interrela/>
- 22.-Endch. (2009). la fotografía aplicada en el diseño. 2009, de Slideshare Sitio web: <https://es.slideshare.net/endch/la-fotografia-aplicada-en-el-diseo>

CRÉDITOS DE IMAGENES

Img.#1 Imagen de contenido visual http://www.caduahoy.com/2010_09_01_archive.html Fecha de consulta: (11/04/2017)

Img. #2 Dimensión Visual-dimensión en arquitectura <http://labordehormiga.blogspot.com/2014/02/u.html> Fecha de Consulta: (11/04/2017)

Img. #3 Espacio Interior Ilusorio. <https://www.pinterest.com/pin/238901955206523388/>

Fecha de Consulta: (11/04/2017)

Img. #4 Espacio Interior Fluctuante <http://madeinzaragoza.es/blog/warning-las-construcciones-aposematicas-de-victor-solanas-diaz/> Fecha de Consulta: (29/03/2017)

Img. #5 Espacio Interior Conflictivo <http://blog.a-cero.com/lobby-y-escalera-interior-del-hotel-nishi-by-march-studio/> Fecha de consulta: (29/04/2017)

Img. #6 Espacio Interior Real y Virtual. <https://www.pinterest.com/pin/7177680634348830/> Fecha de Consulta: (29/03/2017)

Img. #7 Espacio Interior “EL cuarto Infinito de Espejos”,de YAYOI KUSAMA. <http://miradacouture.com/la-experiencia-yayoi-kusama-en-el-malba/25761/> Fecha de Consulta: (29/03/2017)

Img. #8 Espacio de Esparcimiento <https://www.pinterest.com/pin/2814818491474322//> Fecha de Consulta: (11/04/2017) 16:40

Img. #9 Hotel NH Collection Madrid <https://www.pinterest.com/pin/510243832763320629/> Fecha de consulta: (29/03/2017) 16:50

Imagen #10 <http://www.digitalavmagazine.com/2015/04/29/el-hotel-boutique-palacio-pinello-automatiza-su-iluminacion-con-la-tecnologia-dmx-de-loxone/> fecha de consulta: 19/06/2017 22:00

Imagen #11 <http://www.digitalavmagazine.com/2015/09/08/la-fachada-del-brasileno-hotel-wz-jardins-reacciona-ante-los-sonidos-y-la-calidad-del-aire/> fecha de consulta: 19/06/2017 22:15

Imagen #12 <http://www.arquitecturayreforma.com/aeropuerto-barajas-t4/> fecha de consulta: 19/06/2017 22:26

Imagen #13 <http://clusterpiedra.com/2014/09/piedra-aglomerada-espanola-en-abu-dhabi/> fecha de consulta: 19/06/2017 22:58

Imagen #14 <http://eikonos.com/blog/la-importancia-de-una-buena-escenografia-para-eventos/> Fecha de consulta: 22/02/2017 10:00

Imagen # 15 <https://www.pinterest.com/pin/387591111651689946/> Fecha de consulta: 09/03/2017 12:00

Imagen # 16 http://articulo.mercadolibre.com.ec/MEC-411246147-mini-proyector-led-unic-uc40-1200-lumen-hd-hdmi-usb-rcavga-_JM Fecha de consulta: 09/03/2017

Imagen # 17 <http://laverdieri.com/luces-para-la-ambientacion-de-un-salon/> Fecha de consulta: 22/02/2017

Imagen # 18 <http://meetthings.com/blog/index.php/tag/tiras/22/02/2017> Fecha de consulta: 06/05/2017 13:48

Imagen # 19 <https://actitudecologica.com/caracteristicas-de-un-led/> Fecha de consulta: 06/05/2017 12:30

Imagen # 20 <https://actitudecologica.com/caracteristicas-de-un-led/> Fecha de consulta: 06/05/2017 13:43

Imagen # 21 <http://enlacearquitectura.com/daydream-instalacion-audiovisual-non-otak-studio-una-distorsion-del-espacio-sonido-ambiental/> Fecha de consulta: 06/05/2017 14:17

Img. # 22 <https://www.xataka.com/audio/como-debemos-colocar-los-altavoces-de-nuestro-home-cinema> Fecha de consulta: 06/05/2017 19:01

Img. # 23 <https://www.pixelwindow.com.mx/pantallasledpublicitarias> Fecha de consulta: 06/05/2017 21:00

Img. # 24 <https://www.pixelwindow.com.mx/pantallasledpublicitarias> Fecha de consulta: 06/05/2017 21:15

Img. # 25 <https://www.pixelwindow.com.mx/pantallasledpublicitarias> Fecha de consulta: 06/05/2017 21:20

Img. # 26 <http://www.montserratvisita.com/es/cultura/nuevo-espacio-audiovisual> Fecha de consulta: 22/02/2017 18:00

Img. # 27 <http://www.hoteles-catalonia.com/blog/tecnologia-de-ultima-generacion-revoluciona-los-espacios-para-eventos-del-catalonia-barcelona-plaza/> Fecha de consulta: 16:00

Img. # 28 <http://micers.com/12-ideas-para-iluminar-y-decorar-espacios-para-eventos/> Fecha de consulta: 22/02/2017 22:00

Img. # 29 <https://es.slideshare.net/belencabrera20/sonidos-artificialesynaturales>

Fecha de consulta: 22/02/2017 22:07

Img. # 30 <http://www.mundodigital.net/ventanas-que-recrean-la-luz-natural-en-espacios-interiores/> Fecha de consulta: 13/04/2017) 09:00

Img. # 31 <http://www.defensacentral.com/ustedpregunta/categoria/ciencia/cuanto-tiempo-tarda-la-luz-del-sol-en-llegar-a-la-tierra/> Fecha de consulta: 14/04/2017 14:45

Img. # 32 <http://www.arval.org.ve/el-movimiento-de-las-estrellas-es-asi-como-funciona-el-universo-en-escala/> Fecha de consulta: 13/05/2017 00:00

Img. # 33 <https://refugiodelalma.com/suenos/fuego> Fecha de consulta: 13/05/2017 23:57

Img. # 34 <https://www.youtube.com/watch?v=nNEfvZZLhk> Fecha de consulta: 13/04/2017 16:50

Img. # 35 <https://www.youtube.com/watch?v=75Rz4d6quCw> Fecha de consulta: 13/04/2017 17:00

Img. # 36 <http://elblogverde.com/8-animales-que-brillan-en-la-oscuridad-criaturas-bioluminiscentes/> Fecha de consulta: 04/04/2017 13:40

Img. # 37 <http://jaboncasero.blogspot.com/2012/11/velas-de-miel-regalos-navidad.html> Fecha de consulta: 07/05/2017 13:14

Img. # 38 <http://fiestas.elembarazo.net/ideas/premios-de-los-juegos-del-baby-shower> Fecha de consulta: 04/04/2017 13:56

Img. # 39 <https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/24345/1/BGuanmanPaperFinal.pdf> Fecha de consulta: 28/02/2017 23:56

Img. # 40 <http://www.mundodvd.com/proyector-sony-vw60-amethyst-36915/9/> Fecha de consulta: 28/05/2017 16:40

Img. # 41 <http://lhymo.com/index.php/productos/pisos-interactivos> Fecha de consulta: 28/05/2017 00:00

Img. # 42 <https://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.miguel-chevalier.com/en&prev=search> Fecha de consulta: 28/5/2017 09:54

Img. # 43 <http://www.zzproducciones.com.ar/paredesinteractivas.html> Fecha de consulta: 28/02/2017 16:40

Img. # 44 <https://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.miguel-chevalier.com/en&prev=search> Fecha de consulta: 28/05/2017 16:40

Img. # 45 <https://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.miguel-chevalier.com/en&prev=search> Fecha de consulta: 21/05/2017 16:40

Imagen #46 <http://www.salasloungevip.com.mx/renta-mobiliario-iluminado/> Fecha de consulta: 01/05/2017 18:40

22/02/2017

Imagen #47 <http://galaxiaup.com/marco-gajardo-desarrollador-de-mapping-arquitectonico-y-servidores-de-medios-audiovisuales/> Fecha de consulta: 08/04/2017 21:50

Imagen #48 <https://www.tokopedia.com/airmancurmurah/air-mancur-water-screen> Fecha de consulta: 22/02/2017

21:20

Imagen #49 <http://eldadodelarte.blogspot.com/2010/12/roca-barcelona-gallery.html> Fecha de consulta: 22:00 22/02/2017

Imagen #50 http://www.lareserva.com/home/proyecciones_arboles_camboya Fecha de consulta: 22/02/2017

Imagen #51 <http://www.sublimotionibiza.com/es/#!/home> Fecha de consulta: 14:00 28/02/2017

Imagen #52 <http://www.sublimotionibiza.com/es/#!/home> Fecha de consulta: 15:00 28/02/2017

Imagen #53 <http://www.edmkpollensa.com/es/tension-superficialkitesurfen-mallorca-kiteblog/> FECHA DE CONSULTA: 13/04/2017) 15:30

Imagen #54 <http://miguelrincon.es.tl/SERVICIOS.htm> FECHA DE CONSULTA: 10/04/2017) 18:00

Imagen #55 <https://www.pinterest.com/pin/400398223103717731/> FECHA DE CONSULTA: 15/04/2017) 16:15

Imagen #56 <https://www.pinterest.com/pin/167336942386120697/> FECHA DE CONSULTA: 13/04/2017) 09:00

Imagen #57 <https://www.behance.net/gallery/36826995/Biomuseo-Panama> FECHA DE CONSULTA: 10/04/2017) 17:00

Imagen #58 <http://www.forsythia.es/tag/ilustracion/> FECHA DE CONSULTA: 08/04/2017) 10:00

Imagen #59 Elaborado por Autora

Imagen #60 Elaborado por Autora

Imagen #61 Elaborado por Autora

Imagen #62 Elaborado por Autora

Imagen #63 Elaborado por Autora

Imagen # 64 Elaborado por Autora

Imagen # 65 Elaborado por Autora

Imagen # 66 Elaborado por Autora

Imagen # 67 Elaborado por Autora

Imagen # 68 Elaborado por Autora
 Imagen # 69 Elaborado por Autora
 Imagen # 70 Elaborado por Autora
 Imagen # 71 Elaborado por Autora
 Imagen # 72 Elaborado por Autora
 Imagen # 73 Elaborado por Autora
 Imagen # 74 Elaborado por Autora
 Imagen # 75 Elaborado por Autora
 Imagen # 76 Elaborado por Autora
 Imagen # 77 Elaborado por Autora
 Imagen # 78 Elaborado por Autora

Imagen # 79 <http://www.menoswatos.com/tipos-de-led.html> Fecha de consulta: 06/05/2017 12:30

Imagen # 80 <http://www.menoswatos.com/tipos-de-led.html> Fecha de consulta: 06/05/2017 12:30

Imagen # 81 <http://www.menoswatos.com/tipos-de-led.html> Fecha de consulta: 06/05/2017 12:40

Imagen # 82 <https://actitudecologica.com/caracteristicas-de-un-led/> Fecha de consulta: 06/05/2017 13:00

Imagen # 83 <http://www.fiatduna.com.ar/audio-tipos-de-parlantes-vt53.html> Fecha de consulta: 06/05/2017 18:56

Imagen # 84 <http://www.fiatduna.com.ar/audio-tipos-de-parlantes-vt53.html> Fecha de consulta: 06/05/2017 18:59

Imagen # 85 http://construyasuvideorockola.com/sonido_spk1.php Fecha de consulta: 06/05/2017 19:01

Imagen # 86 <http://www.fiatduna.com.ar/audio-tipos-de-parlantes-vt53.html> Fecha de consulta: 06/05/2017 19:01

Img. # 87 http://articulo.mercadolibre.com.ec/MEC-411356606-super-tweeter-rockford-punch-pp4-t-de-4-pulgadas-50w-rms-_JM Fecha de consulta: 06/05/2017 19:01

GRÉDITOS DE GRÁFICOS

Gráfico # 1 Elementos que intervienen el lenguaje audiovisual- Elaborado por Autora

Gráfico # 2 Elementos que intervienen el Diseño Interior relacionado con el lenguaje audiovisual - Elaborado por Autora

Gráfico # 3 Espacio Híbrido- Elaborado por Autora

Gráfico # 4 Porcentajes de Investigación de Campo- Elaborado por Autora

Gráfico # 5 Modelo Experimental- Elaborado por Autora

Gráfico # 6 Fusión Digital más Analógico- Elaborado por Autora

Gráfico # 7 Enfoque Conceptual- Elaborado por Autora

ANEXOS



MUESTRA ESCOGIDA

- Hoteles según su TEMA:
Hoteles Negocios o Ejecutivos en Cuenca

HOTELES SEGÚN NEGOCIOS O EJECUTIVOS

- Hotel Oro Verde Cuenca
Av. Ordoñez Lasso, Cuenca, Azuay, Ecuador
- El Dorado Hotel
Gran Colombia 7-87 y Luis Cordero, Cuenca, Azuay, Ecuador
- Hotel Zahir
Florencia Astudillo, Cuenca, Azuay, Ecuador
- Hotel Carvallo
Gran Colombia y Benigno Malo, Cuenca, Azuay, Ecuador
- Hotel San Juan
General Torres y Gran Colombia Cuenca, Azuay, Ecuador
- Hotel Victoria
Calla Larga y Presidente Borrero, Cuenca, Azuay, Ecuador

- Discoteca:
Laos

- Aeropuerto:
Aeropuerto Mariscal Lamar

MODELO DE ENTREVISTA REALIZADA A HOTELES

NOMBRE DEL HOTEL:

UBICACIÓN:

ENCARGADO:

1.- ¿Qué área del hotel utilizan más los huéspedes?

2.- ¿Quisiera que esta área sea Más versátil?

3.- ¿con que frecuencia modifica los espacios?

4.- ¿El hotel cuenta con un salón de eventos?

5.- ¿Qué tipo de eventos organiza y con qué frecuencia?

6.-Requieren los conferencistas o los organizadores de eventos, ambientaciones especiales?

7.-¿Qué clase de ayuda ofrece el hotel para la ambientación y el diseño de eventos?

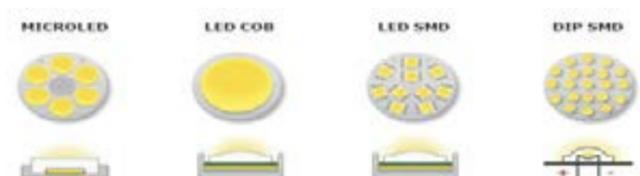
8.- ¿Si usted organiza un evento requeriría cambiar la ambientación para diferentes tipos de eventos? Cuáles son sus limitaciones? (Hablar del diseño)

9.-¿Cree que el hotel pudiera hacer más en cuanto a organizar eventos? Utilizar otro tipos de mecanismos como el del audiovisual?

10.-Le gustaría ofrecer a sus huéspedes un interiorismo versátil con métodos audiovisuales?, en caso de responder SI, que áreas serían las más adecuadas, en orden de importancia (1 al 7)

Área del hotel	Orden de importancia
Recepción	
Cafetería	
Salones de recepciones	
Áreas de descanso	
Spa	
Pasillos	
Habitaciones	

• **Tipos de Iluminación LED**

Nombre	Característica	Imagen
LED COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> Se utiliza en electro-domésticos, señalización vial y semáforos. Ahorran energía en áreas públicas. 	 <p>Img. # 79 LED común de colores</p>
LED SMD	<ul style="list-style-type: none"> LED encapsulada en resina. Proporciona gran cantidad de luz. Amplia variedad de colores. En su modelo RGB, utiliza tres LEDs con los colores primarios, con lo que puede desarrollar hasta 16 millones de colores mediante la mezcla aditiva. Varios efectos luminosos. Variedad de intensidad. No producen calor. 	 <p>Img. # 80 LED SMD</p>
LED COB	<ul style="list-style-type: none"> Mayor rendimiento. Su ángulo de apertura es de 160°. 50.000 horas de vida. Alta tolerancia al calor. Proporciona luz fría. 	 <p>Img. # 81 LED COB</p>  <p>Img. # 82 tipos de LED</p>

División de parlantes según su frecuencia, son llamados:

Nombre	Característica	Imagen
subwoofers:	para muy bajas frecuencias	 <p>Img. # 83 Parlantes Subwoofers</p>
woofers:	frecuencias bajas	 <p>Img. # 84 Parlantes woofers</p>
mid-range:	frecuencias medias	 <p>Img. # 85 Parlantes mid-range</p>
tweeters,	HF o highs: altas frecuencias	 <p>Img. # 86 Parlantes tweeters</p>
su-pertweeters:	para muy altas frecuencias	 <p>Img. # 87 Parlantes supertweeters</p>

